



SIMON MESNARD

Voyage à 7 mille millions d'années-lumières de la Terre

A space journey 7,000 million light years from Earth

Les 7 ans de la série de jeux vidéos The Black Cube

7 years of the Black Cube video games series

2012 - 2019



SOMMAIRE CONTENTS

P 11	1. Lumieres mysterieuses 1. Mysterious lights
P 21	2. Archéologues & explorateur 2. Archaeologists & explorers
P 35	3. Conquérants & pionniers3. Conquerors & pioneers
P 47	4. Obnubilés par les Cubes 4. Obsessed by the Cubes
P 57	5. Engins spatiaux5. Spacecraft
P 71	6. Paysages exotiques6. Exotic landscapes
P 81	7. Bande dessinée ANTERRAN 7. ANTERRAN comic books
P 103	8. En coulisses 8. Behind the scenes
P 128	9. Biographie 9. Biography

Credits:

The Black Cube series, copyright Simon Mesnard, aka Simon Says: Watch! Play! All rights reserved 2012 - 2019

This artbook includes footage made by / in collaboration with:

Denis Martin (Myha: Return to the Lost Island)

Sivila and Simona, aka Similia (The Ruins of Riddoh)

Juanjo Barcelo Molina, aka Luminy Studios (Blue Moon)

Yazorius (Kitrinos: Inside the Cube)

John Carvajal, illustrator (ANTERRAN Day 0 comics)

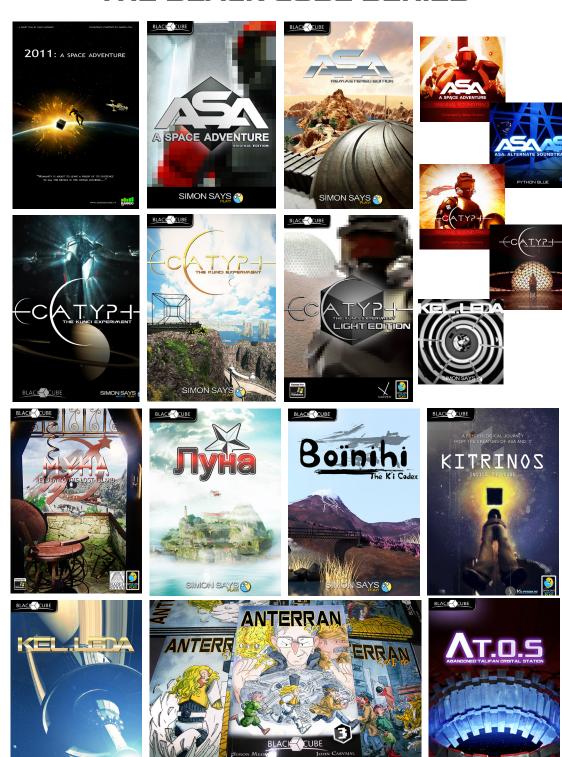
Simon Demaret, illustrator (concept art)

En savoir plus : Learn more:





LA SÉRIE BLACK CUBE THE BLACK CUBE SERIES





Aperçu 3D du livre à l'origine de la série. Ouvrage inachevé... mais plein d'idées! A 3D preview of the book that gave birth to the series. As yet unfinished... but full of ideas!

DÉCOLLAGE!

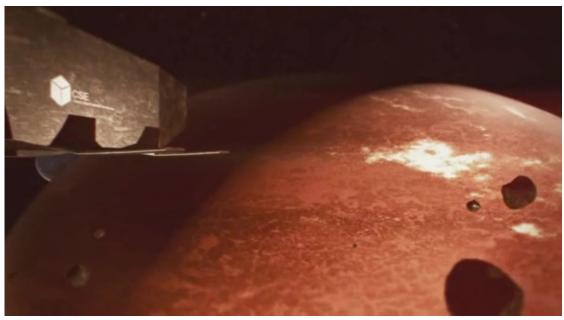
"Bonjour! Je suis Simon Mesnard, auteur de la série The Black Cube, et je vais vous emmener dans mon univers de Science-Fiction, dans le système solaire de Bohsonca. Tout commence sur Terra, une planète très lointaine qui rappelle la Terre, et où l'Histoire aurait pu suivre son cours comme chez nous. Mais un évènement insolite va tout déclencher. En 2011, un astronaute du Centre Spatial d'Evropa disparait mystérieusement : Philippe Forté est le premier terran à découvrir un Cube Noir en orbite, et à être téléporté à bord de l'Arche, un vaisseau spatial. Premier contact avec une civilisation extra-terrestre. Mais il faudra encore attendre près de 50 années avant que les terrans n'apprennent l'existence des Cubes. Suite à ça, leur avenir sera à jamais bouleversé. Ils inventeront la Matière Bleue, une technologie permettant de propulser des vaisseaux giganteques dans l'espace à des vitesses encore jamais égalées, et donnant aux astronautes des pouvoirs incroyables...

J'ai commencé cette série il y a plus de 7 ans en réalité, en essayant d'écrire un roman appelé La Tour de l'Espace. Il est encore inachevé, incomplet, et je ne sais toujours pas si j'en viendrai à bout. Mais l'aventure des Cubes a vraiment débuté en 2012 pendant la produc-tion de ASA: A Space Adventure, le tout premier jeu de la série, à mi-chemin entre le livre et un court-métrage d'animation qui a obtenu un franc succès sur internet. Depuis, la série de jeux d'aventure a vu paraître presque un épisode par an, certains plus ambitieux que d'autres. Cela a donné lieu à de nombreuses collaborations avec des créateurs ambitieux et motivés de par le monde! J'ai ainsi eu la chance de travailler avec Denis Martin de Babel Studio (auteur du jeu RoonSehv), Yannick Fournier alias Yazorius (musicien et développeur amateur), Juanjo Barcelo Molina de Luminy Studios (développeur de Delusion et Blue Moon), John Carvajal (illustrateur de bandes dessinées), Jean-François Carré et Stélian Derenne de Karreo (créateurs de musique dédiée à l'image), Steven Tidwell, Jared Murphy et Klemens Koehring (doubleurs, acteurs), et bien d'autres intervenants qui ont parfois rejoint les rangs de notre collectif indépendant: The Icehouse."

TAKEOFF!

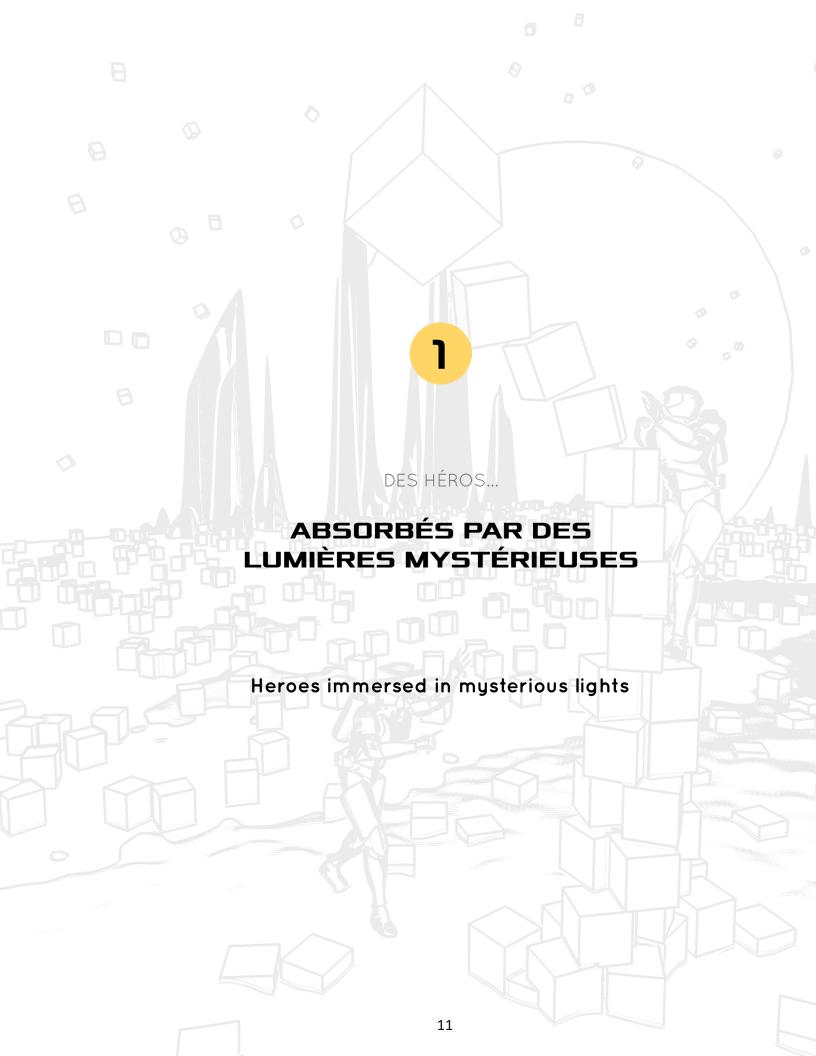
"Hello! I am Simon Mesnard, author of the Black Cube series, and I will be taking you to my Sci-Fi world, in the Bohsonca Solar System. Everything begins on Terra, a very distant planet that resembles Earth, and where history could have followed the same course as it did for us. But an unusual event changed everything. In 2011, an astronaut from the Evropa Space Center mysteriously disappeared: Philip Forté is the first Terran to discover a Black Cube in orbit, and to be teleported aboard the Ark, a spaceship. The first contact with an alien civilization. But it will still take nearly 50 years before Terrans learn of the existence of the Cubes. Following this, their future will be forever changed. They will develop Blue Matter, a technology that propels huge ships into space at unprecedented speeds, giving astronauts incredible powers...

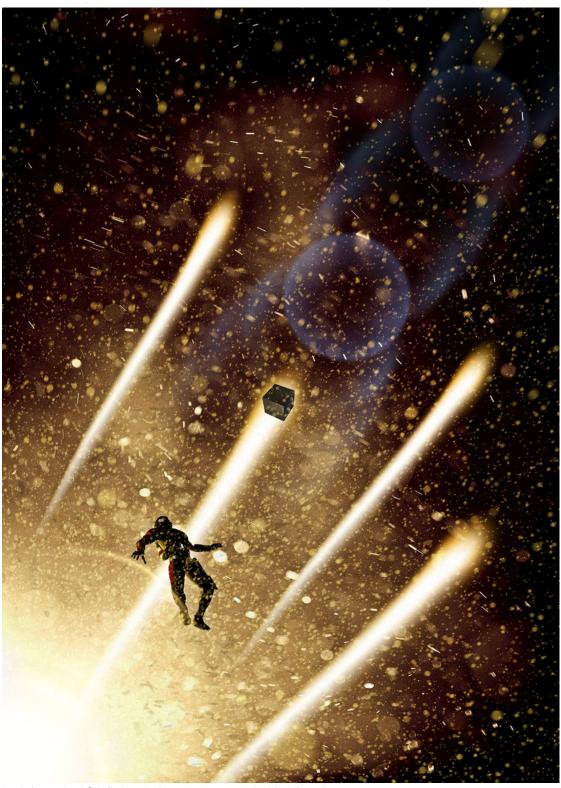
I started this series more than 7 years ago in reality, trying to write a novel called The Tower of Space. It is still unfinished, incomplete, and I still don't know if I can fully complete it. But the Cubes' adventure really began in 2012 with the production of ASA: A Space Adventure, the very first game in the series, halfway between the book and an animated short film that was a huge success on the internet. Since then, the adventure game series has seen almost one episode per year, some more ambitious than others. This has led to many collaborations with ambitious and motivated creators around the world! I had the chance to work with Denis Martin from Babel Studio (author of the game RoonSehv), Yazorius (musician and amateur developer), Juanjo Barcelo Molina from Luminy Studios (developer of Delusion and Bloodwood Reload), John Carvajal (comics book illustrator), Jean-François Carré and Stélian Derenne from Karreo (creators of music designed for use with images), Steven Tidwell, Jared Murphy and Klemens Koehring (voice actors), and many other contributors who have sometimes joined the ranks of our independent community: The Icehouse."



Dans Boïnihi, le CSE envoie des vaisseaux cargo à travers la galaxie. In Boïnihi, the CSE sends cargo spaceships across the galaxy.







Le héros de ASA flottant dans un nuage de Matière Jaune. The hero of ASA floating in a cloud of Yellow Matter.



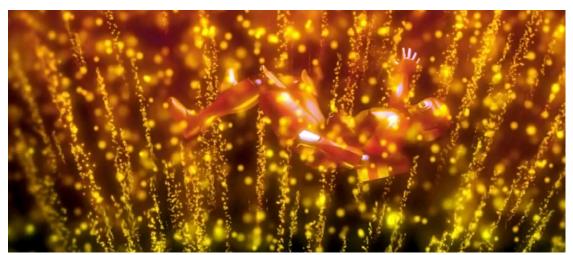
Cosmonaute de Myha, dans une caverne, bulle de Matière Jaune. The Cosmonaut of Myha, in a cave, with a Yellow Matter bubble.

La Matière Jaune et les Kitrinos

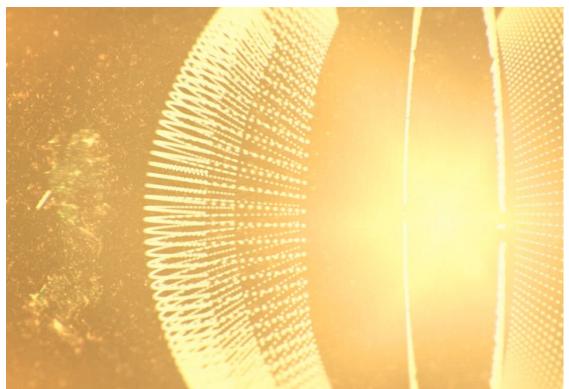
Les Cubes Noirs possèdent de nombreux pouvoirs que l'on serait tenté de qualifier de magiques : téléportation, télékinésie, source d'énergie, stockage de mémoire... A tous points de vue ils étonnent, attirent, hypnotisent. Ces pouvoirs mystérieux proviennent des Kitrinos, des êtres nanoscopiques qui ne peuvent vivre que dans le minerai noir qui compose les Cubes. Ces milliers de petites créatures peuvent lire les pensées des êtres vivants qui s'approchent des Cubes, et ils tentent parfois de répondre à leurs attentes. Alors les Kitrinos s'assemblent pour libérer leur énergie interne, le K'i, et envoient toute cette puissance hors du Cube. Ce faisant, ils meurent et leur corps quitte le Cube, créant des petites lumières dorées. La Matière Jaune n'est pas la puissance du Cube mais la manifestation de la mort de millions de Kitrinos, à chaque fois que quelqu'un utilise un Cube Noir...

Yellow Matter and Kitrinos

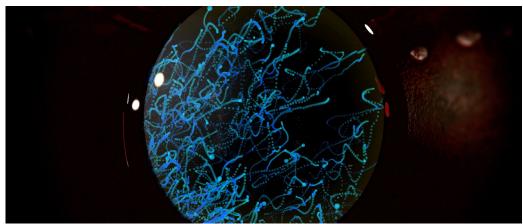
Black Cubes possess many powers that some would describe as magical: teleportation, telekinesis, a power source, memory storage... In every possible way they surprise, attract, hypnotize. This mysterious power comes from the Kitrinos, which are nanoscopic beings who can only live within the black ore that makes up the Cubes. These thousands of little creatures can read the minds of humanoids who appropriate the Cubes, and they try to meet their aspirations. Then the Kitrinos congregate to release their internal energy, the K'i, and send all this power out of the Cube. In the process, they die, and their bodies leave the Cube, creating small golden lights. Yellow Matter is not the power of the Cube but the manifestation of the death of millions of Kitrinos, each time someone uses a Black Cube...



Dans le court-métrage 2011 ASA, le personnage est enveloppé de Matière Jaune. In the short film 2011 ASA, the character is surrounded by Yellow Matter.



Au début de ATOS, le personnage (Lambda) voyage dans un trou de ver et est témoin d'une explosion inhabituelle de Matière Jaune. Cela modifiera sa destination. At the beginning of ATOS, the character (Lambda) travels in a wormhole and witnesses an unusual explosion of Yellow Matter. This will change his destination.



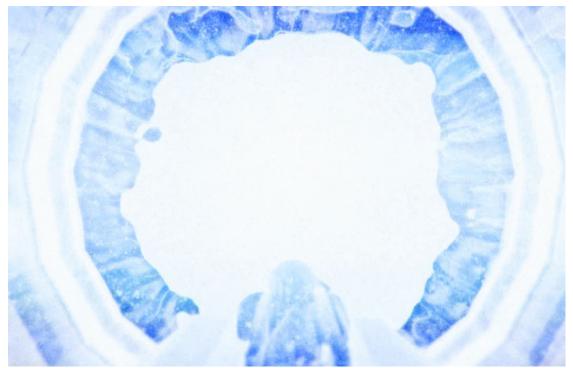
Une mine de Matière Bleue, en stase dans un caisson d'isolement, sur Tytaah. A Blue Matter mine, in stasis in an isolation tank, on Tytaah.

La Matière Bleue, une imitation

Au retour de son incroyable mission sur l'Arche en 2057 (ASA), l'astronaute rapporte sur Terra un fragment de Dé Noir, lui-même créé à partir d'un Cube. Décortiqué par les scientifiques du CSE (la "NASA" d'Evropa sur Terra), il mène à un bond technologique inespéré en cette période de tension politique. Bien que le fragment reste relativement peu compris, les chercheurs parviennent à l'imiter en inventant des nanomachines semblables aux Kitrinos, nouvelle source d'énergie révolutionnant les équipement spatiaux. C'est ainsi qu'en 2062 un pionnier part découvrir le système solaire dans un vaisseau d'exploration, et visite pour la première fois Tytaah, une lune de la planète Catyph. Plus tard de nombreuses autres missions d'exploration seront menées, mais les Terrans restent assez peu expérimentés et découvrent bien des dangers sur leur chemin...

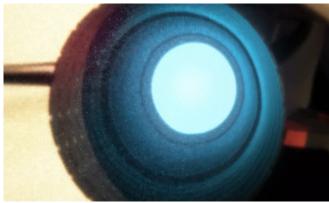
Blue Matter, an emulation

Back from his incredible mission on the Ark spaceship in 2057 (ASA), the astronaut brought back to Terra a fragment of Black Dice, created from a Cube. After being analysed by the scientists of the CSE (the "NASA" of Evropa on Terra), it leads to an unexpected and welcome technological leap in this period of political tension. Although the fragment is still relatively poorly understood, the researchers succeed in emulating it by inventing nanomachines similar to the Kitrinos, giving birth to a new energy source that revolutionizes space exploration technologies. Thus in 2062 a pioneer leaves Terra to discover the solar system in an exploration spaceship and visits Tytaah, a moon of the planet Catyph, for the first time. Later on, many other exploration missions will be carried out, but Terrans remain relatively inexperienced and discover many dangers...



Porte de voyage 'Kunci' modifiée par les Terrans avec la Matière Bleue, dans ATOS. The 'Kunci' travel gate, modified by the Terrans using Blue Matter, in ATOS.





Réacteur de vaisseau Terran à Matière Bleue Blue Matter Terran ship reactor

Combinaison améliorée de Catyph, utilisant le système BMS à base de Matière Bleue. Elle offre des capacités spéciales. Improved spacesuit in Catyph, using the BMS - Blue Matter System. It gives its owner special capabilities.

Autres lumières de l'espace

Bien d'autres lieux, appareils, mécanismes et choses étranges de l'espace dégagent des lumières captivantes dans la série The Black Cube. Elles donnent l'impression - parfois - de contempler des phénomènes aliens inexpliqués ou inexpliquables, semblables aux images d'ovni de la science-fiction des années 70. En voici quelques examples.

Other lights from the space

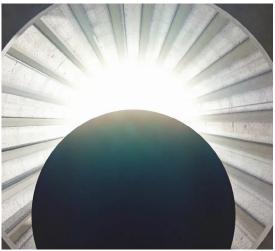
Many other places, devices, mechanisms and strange things from space emanate captivating lights in The Black Cube series. They give the impression - sometimes - of reflecting unexplained or unexplainable alien phenomena, similar to UFO images from the 1970s sci-fi. Here are some examples of these.



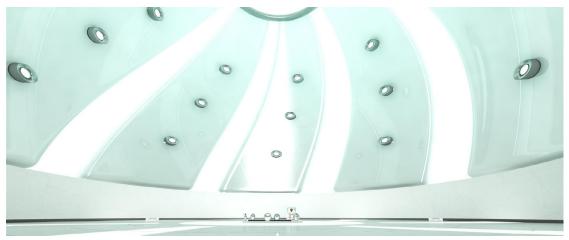
Les écrans de la Salle de Contrôle (ASA) sont tels des fenêtres sur des lieux différents. The screens in the Control Room (ASA) are like windows showing different locations.



Emporté dans le Tesseract (Catyph)
Transported away in the Tesseract (Catyph)



Ouverture vers le ciel embrumé de Catyph. An opening towards the misty sky of Catyph.



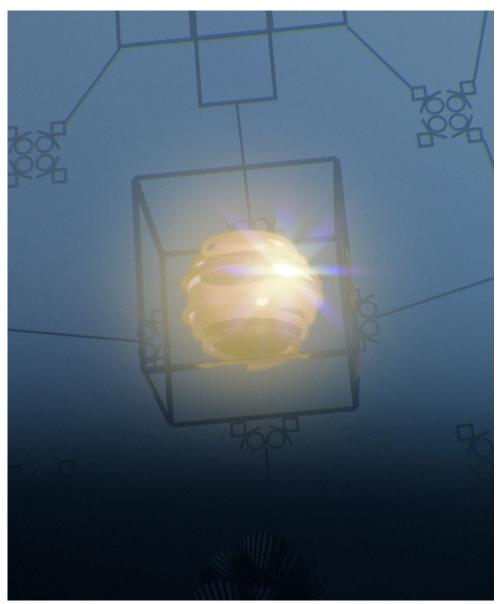
La salle principale de l'Arche éblouit le héros à son arrivée. The main room of the Ark dazzles the hero when he arrives.



Catyph menacée lorsque les Matières Jaune et Bleue fusionnent en Matière Blanche. Catyph about to explode, when the Yellow and Blue Matters merge into White Matter.



Dans la caverne de Myha, ce mécanisme est surplombé d'une coupole rappelant le ciel. In the cave of Myha, this mechanism is topped by a dome resembling the sky.



Lueur d'espoir ou fin du voyage ? Ce noyau lumineux isolé est prisonnier d'une étrange architecture dans la ville des Kitrinos. Nous sommes dans l'infiniment petit, à l'intérieur même d'un Cube. Seul l'esprit du personnage principal a pu être absorbé jusqu'ici. Est-ce un rêve ou la réalité ? Light of hope or end of the journey? This lonely luminous core seems to be trapped within a strange structure in the city of the Kitrinos. We are in fact infinitely small, actually inside a Cube. Only the spirit of the main character could be absorbed into that place. Is it a dream or reality?







Amusante statue dans Boïnihi et ruines à l'abandon. Amusing statue in Boïnihi with abandoned ruins.

Etude de vestiges, découverte du passé

Où que l'on aille dans la série Black Cube, on trouve des traces de vie et des constructions. La plupart sont récentes et modernes, rappelant à tout instant à nos héros que les Terrans ne sont pas seuls dans l'univers. Mais souvent en creusant un peu, on trouve aussi des restes oubliés, des vestiges de civilisations perdues qui s'étaient installées bien avant, et dont on ne sait finalement pas grand chose. C'est très clair dans Myha, où plusieurs types de constructions se chevauchent sur l'île, allant de la simple colonne en pierre au temple de type oriental. C'est aussi cela qui attire le joueur lorsqu'il se promène dans les différents mondes pour tenter d'en percer les secrets. Cette étude des vestiges oubliés est au coeur même de l'archéologie, afin de comprendre le passé et les peuples qui se sont succédés. Dans The Black Cube, vous mettez votre chapeau d'Indiana Jones!

Study of remains, discovery of the past

Wherever you go in the Black Cube series, you will find signs of life and various buildings. Most are recent and modern, reminding our heroes at any time that the Terrans are not alone in the universe. But often, by searching around a little deeper, we also find forgotten ruins, remains of lost civilizations that had settled down long before, and of which we do not know much in the end. This is quite easy to observe in Myha, where several styles of buildings overlap each other on the island, from simple stone columns to oriental style temples. It is also what attracts the player when he travels around the different worlds to try to uncover their secrets. This study of forgotten remains is at the very heart of archaeology, in order to understand the past and the successive peoples. In The Black Cube series, you wear your Indiana Jones hat!



Sur Tytaah (Catyph), à l'intérieur même d'une météorite, qui a bien pu construire cette pyramide ?

On Tytaah (Catyph), inside a meteorite, who could have built this pyramid?



Dès le début de Kitrinos, on nous met dans l'ambiance en nous faisant suivre un personnage digne d'Indiana Jones. Etudiant ces roches verticales, il semble nous inviter à en percer les secrets avec lui.

From the very beginning of Kitrinos, we are immersed in the atmosphere with a character worthy of Indiana Jones. While studying these vertical rocks, he seems to invite us to unveil their secrets in his company.



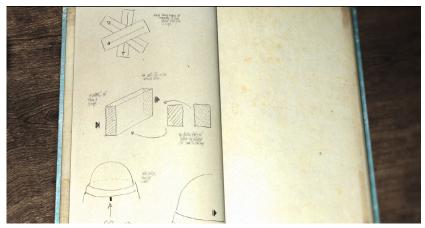
Un village isolé dans ASA, planète Kepler. Lieu d'habitation des Nemads. An isolated village in ASA, on planet Kepler. Place of residence of the Nemads.



Véritable oasis sur une planète désertique, il est lui-même abandonné à notre arrivée. A real oasis on a desert planet, it is itself abandoned when we arrive.



A nous d'en percer les secrets en utilisant ces échelles de bois parmi les arbres exotiques. It is up to us to unlock its secrets by using these wooden ladders among exotic trees.



Dès le début de Catyph on trouve des livres à déchiffrer. From the start of Catyph there are books to decipher.

Déchiffrer des langues inconnues

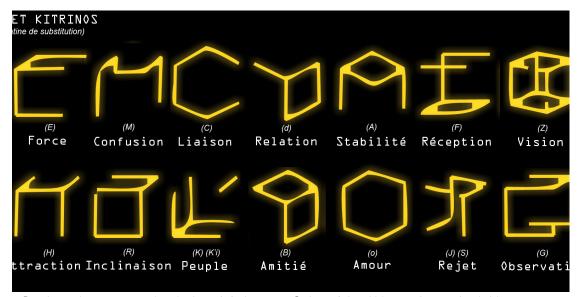
Pour aller plus loin dans sa compréhension des anciennes civilisations, l'archéologue doit souvent apprendre à déchiffrer des langues mortes ou inconnues. Le parfait exemple, ce sont les hiéroglyphes et la pierre de rosette de Champollion. De la même manière, dans les jeux Black Cube il faut apprendre à traduire certains textes ou parties de textes. Des indices sont donnés au joueur pour l'aider, mais sans une prise de notes soignée et une attention aux détails, il risque fort de se perdre dans ces différents messages codés. Les traductions les plus simples sont dans ASA avec la langue Anterranne, calquée sur notre syntaxe. Mais dans Catyph, le vaisseau OT écrasé recèle une pierre en forme de prisme hexagonal, couverte de symboles : sans manuel de référence il serait particulièrement ardu de comprendre le sens général de ces mémoires et d'en révéler les mystères...

Deciphering unidentified languages

To go further in his understanding of ancient civilizations, the archaeologist often has to learn to decipher old or unknown languages. The perfect example would be the hieroglyphics and the Rosetta stone of Champollion. In the same way, in The Black Cube games you have to learn to translate some texts or parts of texts. Clues are given to the player to help him, but without careful notetaking and attention to detail, they are likely to get lost in these various coded messages. The simplest translations are in ASA with the Anterran language based on our own syntax. But in Catyph, the crashed OT spaceship contains a stone in the shape of a hexagonal prism, covered with symbols: without a reference manual it would be particularly difficult to understand the general meaning of these texts and to reveal their mysteries....



Dès le début de Kitrinos, notre archéologue possède une carte et des instructions. From the beginning of Kitrinos, our archaeologist has a map and instructions.



Par la suite, son esprit est absorbé dans un Cube où les Kitrinos lui parlent. Mais pour aller plus loin il devra tenter de cerner le sens de leur écriture à travers quelques symboles spécifiques...

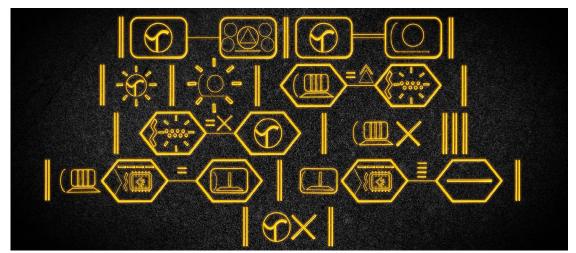
Later on, his mind is absorbed within a Cube where the Kitrinos talk to him. But to go further, he will have to try to determine the meaning of their writing through a few specific symbols....



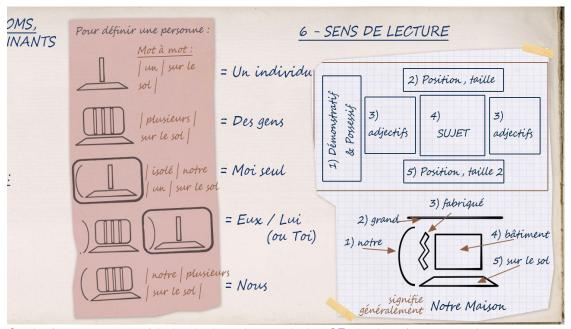
Le prisme hexagonal du vaisseau OT est conservé dans une sorte de mausolée. The hexagonal prism of the OT spaceship is preserved in a kind of mausoleum.



Chacune de ses faces donne des précisions sur l'histoire des OT jusqu'à leur perte. Each of its sides gives details on the history of the OT up to their end.



Déchiffrer le langage OT n'est pas une mince affaire. Il faut trouver une pierre de rosette. Deciphering the OT language is not an easy task. You have to find a kind of Rosetta stone.



Quelqu'un a commencé la traduction des symboles OT et a laissé un manuel d'instructions. Saurez-vous l'utiliser ?

Someone started translating the OT symbols and left an instruction manual. Will you be able to use it?



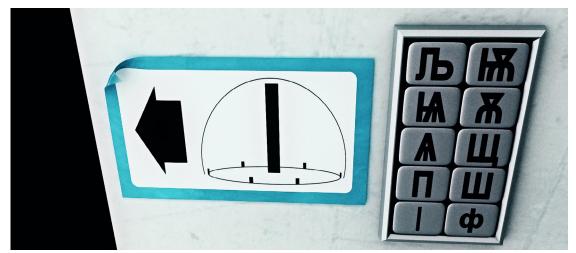
Dans ASA c'est l'Anterran qu'il faut traduire. Sinon, impossible d'utiliser les ordinateurs. In ASA it is Anterran that you have to translate, or it is impossible to use the computers.



Les claviers des ordinateurs de l'Arche aussi présentent des caractères Anterrans. The keyboards of the computers in the Ark also have Anterran characters.



Des couleurs et d'étranges symboles, voilà ce qui attend l'aventurier. Colours and odd symbols, this is what awaits the adventurer.



Ici un mot de passe est requis pour continuer, mais comment l'obtenir ? Here a password is required to continue, but how can you get it?

Explorer sans relâche

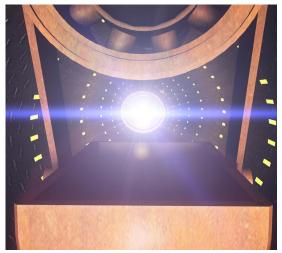
Les ruines, vestiges, artéfacts et textes à déchiffrer sont inévitables, mais l'exploration d'une planète dans un jeu d'aventure ne se limite pas à ça! Il y a bien sûr des paysages à contempler, il faut se familiariser avec la faune et la flore locales, le climat, les coutumes des habitants... Voici encore quelques images de ce qui attend les héros de Terra.

Relentless exploration

The ruins, remains, artefacts and texts to be deciphered are inevitable, but the exploration of a planet in an adventure game is not limited to that! There are of course landscapes to contemplate, you must familiarize yourself with the local wildlife, the weather, the customs of the inhabitants... Here are some more pictures of what awaits the Terran heroes.



Un chariot minier vous attend sur Kepler. A mining cart is waiting for you on Kepler.



La lampe est indispensable dans le tunnel. The lamp is essential in the tunnel.



Au fin fond de la montagne, des galeries minières flottent sur de la lave en fusion. In the depths of the mountain, mining galleries float on molten lava.



Des objets ordinaires deviennent des trésors pour les voyageurs d'une autre planète. Ordinary objects become treasures for travellers from other planets.





Sur Boïnihi, découverte des coutumes locales. On Boïnihi, discovery of local practices.

En arrivant sur Tytaah, le héros se familiarise avec la météo : pluies d'ammoniaque et océans de mercure sont au rendez-vous.

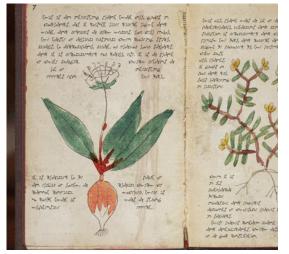
When he arrives on Tytaah, the hero gets to experience the weather: ammonia rains and oceans of mercury are waiting for him.



Carte et instruments de navigation (Myha). Map and navigation instruments (Myha).



Il ne faut pas avoir peur des gros insectes. You must not be afraid of huge insects.



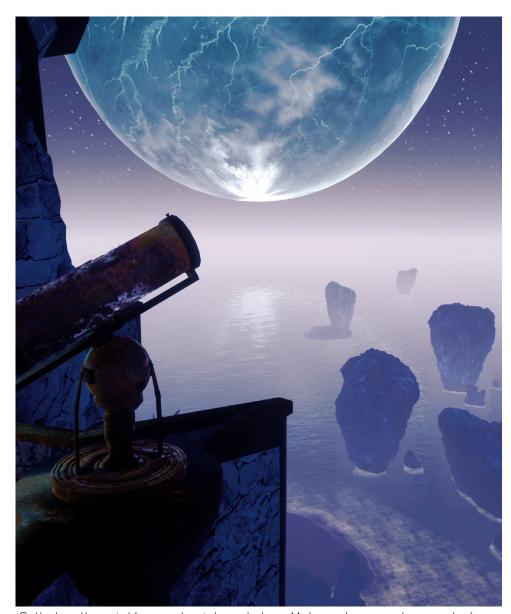
Le Codex de Boïnihi est incompréhensible. The Codex in Boïnihi is unreadable.



Au loin les ruines de Riddoh vous appellent. Far beyond, the ruins of Riddoh await you.

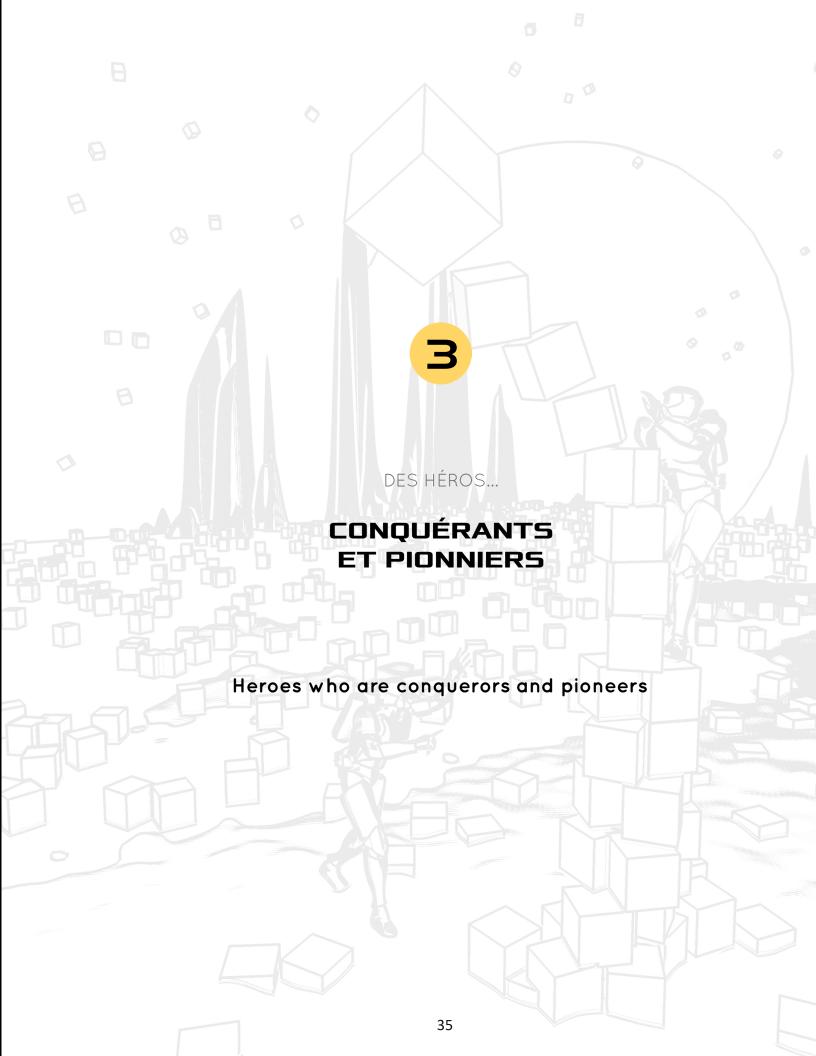


Vous découvrirez que les maisons traditionnelles de Kepler n'ont qu'une seule pièce. You will discover that Kepler's traditional houses have only one room.



Cette lunette pointée vers le ciel, sur la lune Myha, est une porte ouverte à l'évasion et nous laisse rêveurs. Le héros vient de l'espace et garde les yeux tournés vers l'espace. Bloqué sur cette petite île isolée, loin de chez lui, il sait que l'univers est vaste et que bien d'autres mondes l'attendent à l'avenir. This telescope pointed towards the sky, on the moon Myha, is an open door to distraction and allows us to dream. The hero comes from the stars and keeps his eyes turned towards the stars. Stuck on this small isolated island, far from his home planet, he knows that the universe is vast and that many other worlds await him in the future.







Le héros dominant la planète Catyph tel un dieu tout puissant. The hero dominates planet Catyph like an all-powerful god.



La Kunci est une porte ouverte vers d'autres mondes pour les pionniers. The Kunci is an open gate to other worlds for the pioneers.

Vers l'infini et au-delà

L'immensité de l'univers attire nos héros voyageurs, qui se sentent invincibles avec leur nouvelle Matière Bleue. Cherchant à découvrir des ressources et des technologies, à rencontrer de nouveaux êtres ou à en savoir plus sur eux-mêmes, ils prennent des risques et repoussent les limites du connu. Les personnages principaux des jeux Black Cube sont souvent seuls, isolés, car ils sont les tous premiers à venir sur place. Cela les rend certes vulnérables, mais ils peuvent voir des choses merveilleuses que nul autre n'a jamais vu et ne verra jamais. De cette façon, cela fait d'eux des conquérants de l'infini. Toutefois ce n'est pas sans risques ni sans pertes. Plusieurs de ces héros ont perdu la vie durant leurs voyages. Seuls et oubliés dans le vide de l'espace, ils connaissent une fin tragique, et leurs semblables sur Terra n'entendront peut-être jamais parler de leurs prouesses...

To infinity and beyond

The immensity of the universe attracts our travelling heroes, who feel unstoppable with their new Blue Matter System. Trying to discover resources and technologies, to meet new beings or to learn more about themselves, they take risks and push back the limits of the unknown. The main characters in the Black Cube games are often alone, isolated, as they are the very first ones to come to these places. Although it makes them vulnerable, they can see wonderful things that no one else has ever seen or will ever see. In this way, it makes them conquerors of the infinite. However, it is not without risks and losses. Many of these heroes have lost their lives in their travels. Alone and forgotten in the void of space, they face a tragic end, and their fellows on Terra may never hear of their exploits...



Dans Boïnihi, le CSE de Terra déploie une véritable flotte spatiale à la recherche de nouveaux horizons.

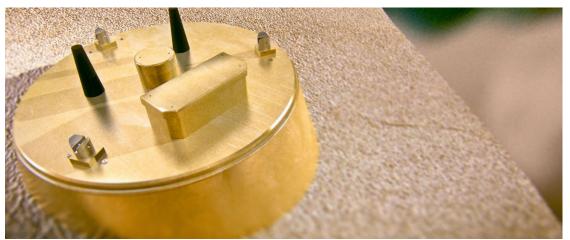
In Boïnihi, the CSE of Terra deploys a huge space fleet in search of new horizons.



Durant leur voyage, nombreux sont ces pionniers à perdre la vie. Laissés en arrière, seuls, ils finiront oubliés si personne ne ramène leurs corps sur Terra. Triste sort. During their journey, many of these pioneers will lose their lives. Left behind, on their own, they will end up forgotten if nobody brings their bodies back to Terra. A sad fate.



Tout ne finit pas toujours mal pour ces héros : celui de Myha rentre sain et sauf ! It doesn't always end badly for these heroes: the one from Myha comes back unharmed!



La plupart des missions d'exploration commencent par l'envoi de sondes (ici vers Catyph). Most exploration missions begin with the sending of probes (here to Catyph).



Pour s'en sortir, les Terrans ont amélioré leur technologie, à l'image de cette combinaison. To survive, the Terrans have improved their technology, like this spacesuit.

Solitaires mais débrouillards

Pour s'en sortir si loin de Terra, ils ont certes reçu un entraînement particulier, mais ce sont aussi des humains qui savent faire preuve d'ingéniosité dans toutes les situations. A travers le joueur, ils résoudront les énigmes les plus complexes et déchiffreront les langues inconnues pour atteindre leurs objectifs. A moins qu'ils ne deviennent fous avant ?

Lonely but resourceful

In order to survive so far from Terra, they have received special training, but they are also humans who can demonstrate ingenuity in all situations. With the help of the player, they will solve the most complex puzzles and decipher unfamiliar languages to achieve their objectives. Unless they go crazy before then?



Lambda se retrouve piégé et sans aide. Lambda ends up trapped and helpless.



Comprendre la Kunci est ardu ! Understanding the Kunci is a difficult task!



Seul sur la lune de Terra, le cosmonaute ne s'attend pas à être téléporté sur Myha! Alone on Terra's moon, the cosmonaut doesn't expect to be teleported to Myha!



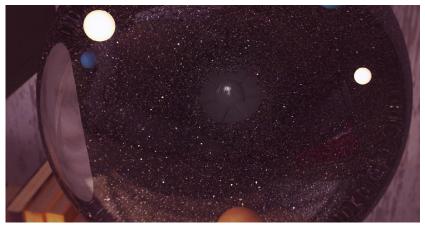
Forté fut le premier Terran à découvrir un Cube en 2011, avant de disparaitre. Forté was the first Terran to discover a Cube in 2011, before he vanished.





Sur sa planète, Forté a souffert de la solitude. On his planet, Forté suffered from loneliness.

Est-il possible de vivre normalement et de rester sain d'esprit en mangeant des plantes qui ont pous-sé dans ces conditions? En tout cas il faut essayer. Is it possible to live healthy and stay mentally balanced by eating plants that have grown under these conditions? In any case it is necessary to try.



On dirait une sorte de soucoupe volante au centre... It looks like some kind of flying saucer in the middle...

Rencontres du troisième type

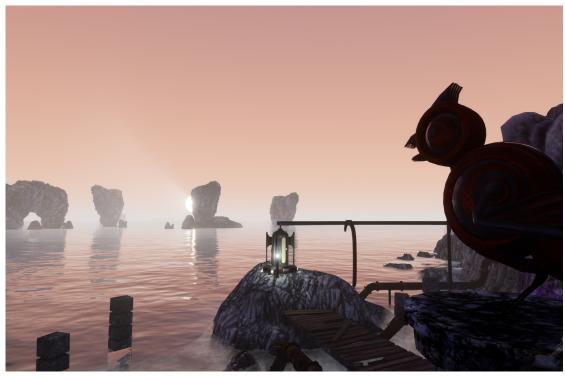
A force de voyager de plus en plus loin, les Terrans nourrissent forcément l'espoir de croiser des êtres intelligents, avec lesquels ils pourront nouer de nouvelles alliances. En découvrant les Cubes, ils ont compris qu'ils n'étaient pas seuls dans l'univers, et à bord de l'Arche ils ont appris l'existance des Anterrans, qui s'appelaient en réalité les Talifans. Mais malgré tous leurs efforts, nos héros ne les rencontrent jamais, et c'est avec passion que certains s'élancent à la recherche de cette planète très éloignée, Talifa, qui recèlerait les secrets des Cubes créés il y a des millions d'années. Philippe Forté est le premier à s'y téléporter, mais sa folie ne fait pas vraiment de lui un bon représentant des Terrans. Comment sera-t-il accueilli ? Y'aura-t-il quelqu'un d'ailleurs pour le recevoir ? Les Talifans n'ont-ils pas tous péri il y a bien longtemps lors d'une catastrophe ?

Encounters of the third kind

As they travel further and further, the Terrans hope to encounter intelligent beings with whom they can forge new alliances. When they discovered the Cubes, they understood that they were not alone in the universe, and aboard the Ark they learned about the existence of the Anterrans, who were actually called the Talifans. But despite all their efforts, our heroes have never met them, and it is with passion that some of them decided to seek out that faraway planet, Talifa, which holds the secrets of the Black Cubes created millions of years ago. Philip Forté was the first to teleport there, but his madness doesn't really make him a good representative of the Terrans. How will he be welcomed? Will there be anyone else there to meet him? Didn't the Talifan all die long ago in a disaster?



Chaque visite d'une nouvelle planète est pleine d'espoir et de craintes. Every visit on a new planet is full of hope and fear.



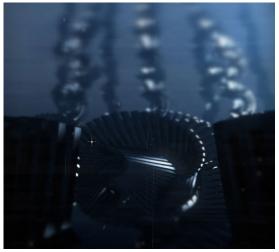
Dans Myha, les oiseaux mécaniques feront une forte impression au héros. In Myha, the mechanical birds will greatly impress the hero.



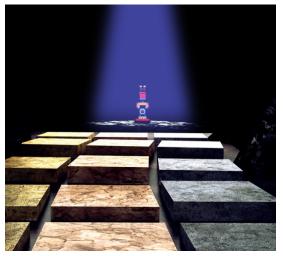
Etonnant vestige de visage humain. Strange vestige of a human face.



Cette statue vous observe sur Boïnihi. This statue is looking at you on Boïnihi.



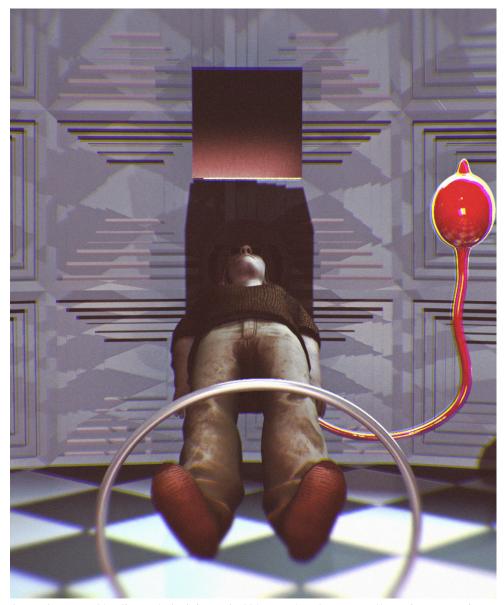
Le monde miniature des Kitrinos. Etrange. The micro world of the Kitrinos. Weird.



Qui a pu construire ce totem abandonné? Who could have built this ancient totem?

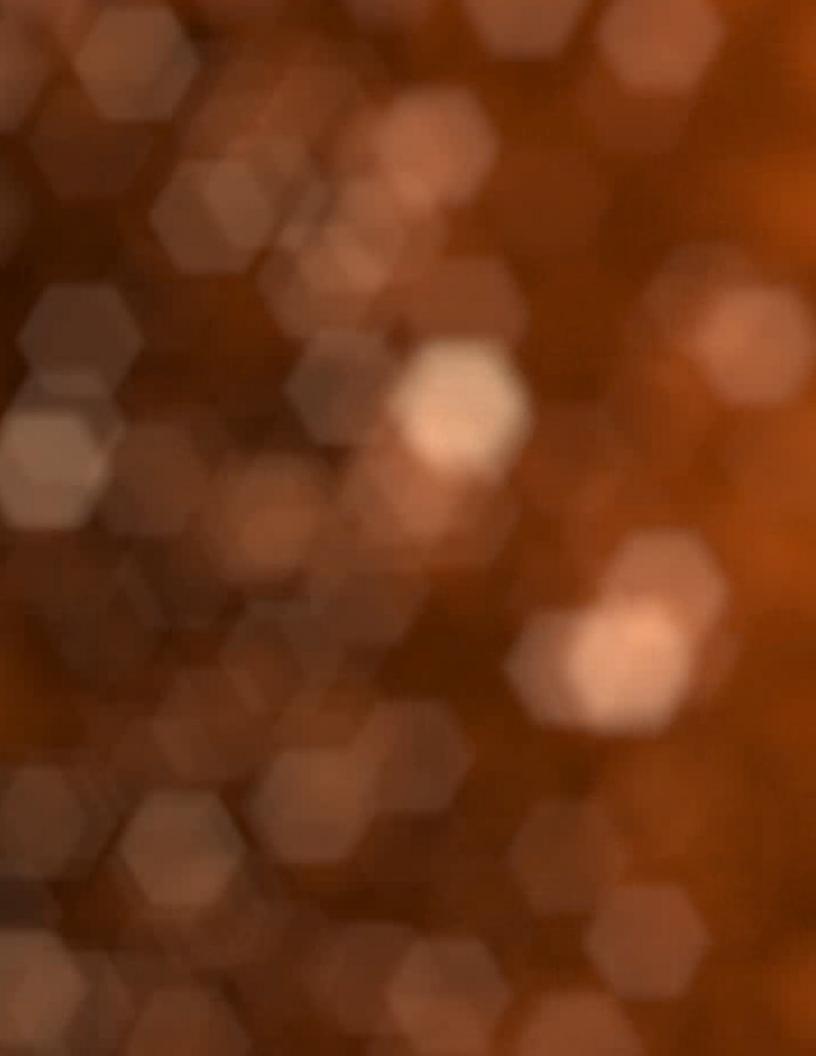


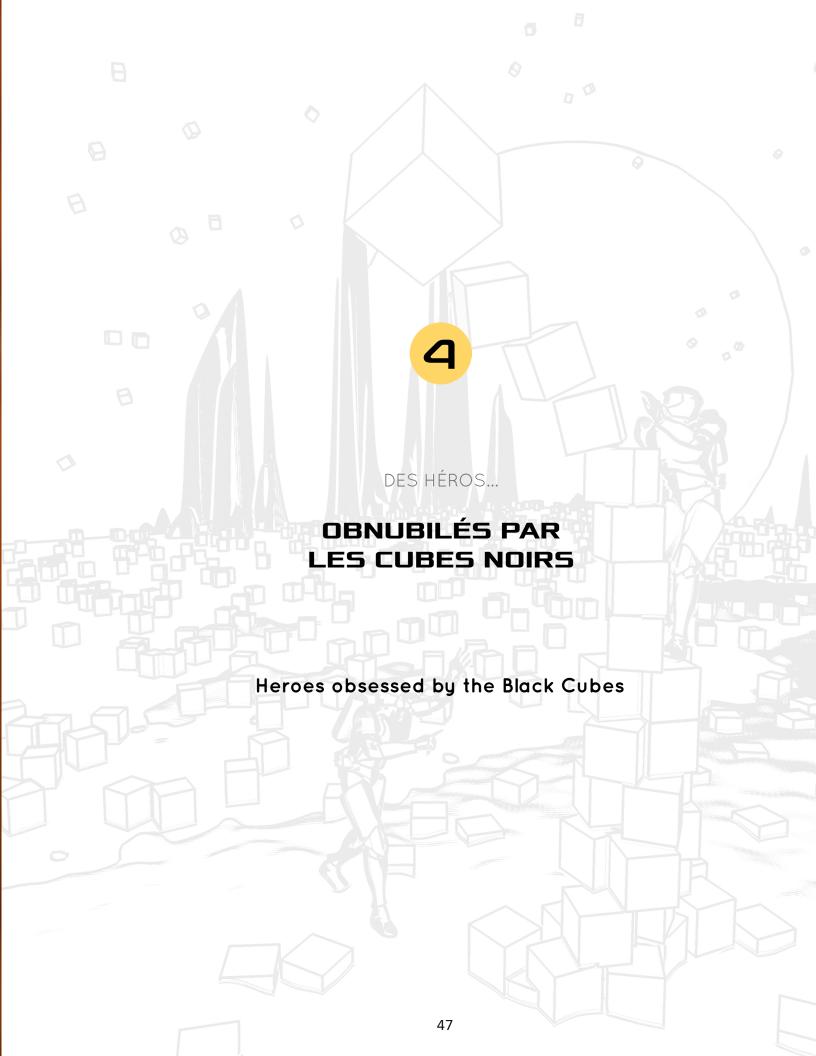
Une fresque sur Tytaah, dans la région de Palak, montre un terrifiant dragon. A mural sculpture on Tytaah, in the region of Palak, shows a terrifying dragon.

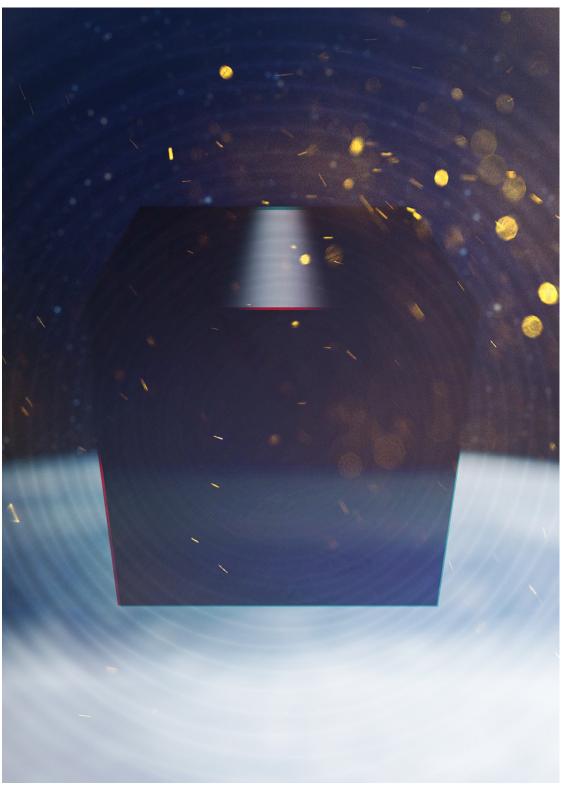


Lors de sa quête, l'esprit du héros de Kitrinos tombe sur cette scène inquiétante, où il contemple son propre corps couché, sous perfusion, et scanné par un mystérieux anneau. C'est en fait une simple métaphore, pour lui rappeler qu'il ne doit pas perdre son temps, car son esprit est dans le Cube et doit retourner dans son corps au plus vite.

During his quest, the spirit of the hero of Kitrinos stumbles upon this disturbing scene, where he sees his own body lying down, under an intravenous drip, and scanned by a mysterious ring. It is in fact a simple metaphor, to remind him that he must not waste his time, because his spirit is in the Cube and must return to his body as soon as possible.







Les Cubes ont un mystérieux pouvoir d'attraction sur les humains. The Cubes have a mysterious power of attraction over humans.



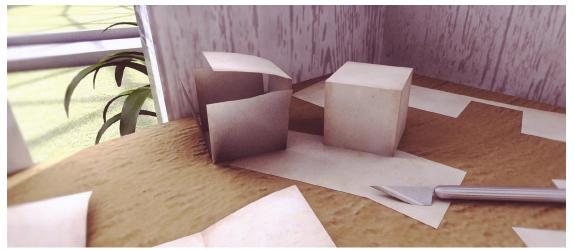
Dès l'intro de 2011 ASA, il est là, brillant et fascinant. In the 2011 ASA intro, it's here, shiny and fascinating.

Des pouvoirs hypnotiques

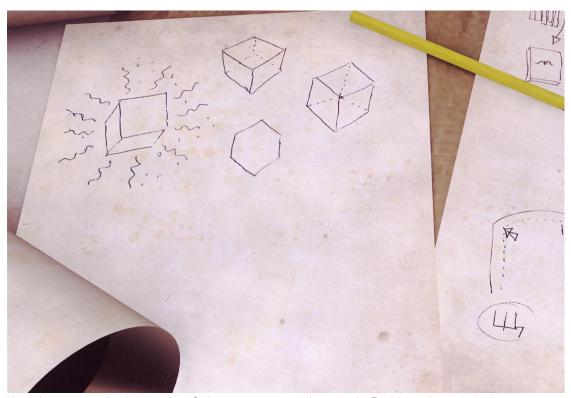
Comme nous l'avons vu plus tôt, les Cubes offrent des pouvoirs presque magiques aux humains, grâce à la force vitale des Kitrinos qui vivent à l'intérieur et se sacrifient, devenant la Matière Jaune. Mais ce fabuleux pouvoir n'est pas facile à maîtriser et semble apporter des effets secondaires indésirables, voir dangereux. L'une de ces malédictions, en quelque sorte, est le fort pouvoir d'attraction qui agit sur les Terrans lorsqu'ils voient les Cubes. Ils sont comme hypnotisés et ne résistent pas à leur appel, risquant leur vie pour se les approprier. On pourrait dire que les Cubes ont un pouvoir hypnotique caché, comme une drogue, agissant sur le cerveau et rendant dépendant de cette technologie. Certains signes laissent à penser que si les Talifans (ou Anterrans) ne donnent plus signe de vie, c'est peut-être parce qu'ils auraient eux-mêmes été victimes de ce terrible revers...

Hypnotic powers

As we said earlier, the Cubes offer almost magical powers to humans, thanks to the vital force of the Kitrinos who live inside and sacrifice themselves, thus becoming Yellow Matter. But this fabulous power is not easy to control and seems to bring unwanted, if not dangerous, side effects. One of these curses, so to speak, is the strong power of attraction that acts on the Terrans when they see the Cubes. They are as if hypnotized and cannot resist their call, risking their lives to get them. One could say that the Cubes have a hidden hypnotic power, like a drug, acting on the brain and making them dependent on this technology. Some signs suggest that if the Talifans (or Anterrans) are no longer showing signs of life, it may be because they themselves have been victims of this terrible setback...



Dans ASA, Philippe Forté est obnubilé par les Cubes, au point d'en faire un passe-temps. In ASA, Philip Forté is so obsessed with the Cubes that he makes them a hobby.



Il ne fait aucun doute que les Cubes occupaient l'esprit de Forté la plupart du temps. L'avait-il compris ? Il semble avoir dessiné cet "effet d'attraction" sur une feuille... There is no doubt that the Cubes occupied Forté's mind most of the time. Did he realize it? He seemed to have drawn this "attraction effect" on a sheet of paper...



Même les ordinateurs Anterrans sur l'Arche sont en forme de Cube. Even the Anterran computers on the Ark are Cube shaped.

Prendre tous les risques

Pour s'approprier les Cubes et leurs pouvoirs, nos héros semblent prêts à tout, perdant tout esprit logique. Cela va même à l'encontre de leur esprit de survie. Certains sautent dans le vide et coupent leur cordon de sécurité. D'autres se rendent dans des zones dangereuses, dans la lave d'un volcan ou au sommet de montagnes enneigées. Le plus fou de tous est sans doute Philippe Forté qui a sacrifié sa vie, sa famille et sa carrière pour chercher les Cubes et les comprendre. Premier astronaute à trouver un Cube en orbite lors d'une mission spatiale de routine, il est téléporté sur l'Arche où il apprend à découvrir leurs secrets. Mais il apprend aussi qu'une trop forte exposition aux radiations émises par les Cubes est toxique et cela le rend fou et malade. Il décide de dédier le reste de sa vie à chercher la planète des créateurs des Cubes.

Taking all the risks

To obtain the Cubes and their powers, our heroes seem to be ready to do anything, even losing a logical mind. This seems to go against their very spirit of survival. One jumps into the void and cuts his safety cable. One goes into dangerous areas, into the lava of a volcano or to the top of snow-capped mountains. Perhaps the craziest of them all is Phillip Forté, who sacrificed his life, his family and his career to search for and understand the Cubes. He was the first astronaut to find a Cube in orbit during a routine space mission and was teleported to the Ark where he discovered their secrets. But he also learned that too much exposure to the radiation emitted by the Cubes is toxic and it makes him crazy and sick. He decides to dedicate the rest of his life to searching for the planet of the creators of the Cubes.



Le héros d'ASA veut absolument récupérer le Cube à la dérive, mais son câble est trop court. Il va prendre un risque inconsidéré.

The hero of ASA is determined to catch the Cube while adrift, but his cable is too short. He's going to take a huge risk.



Le Cube est si proche, et pourtant hors de portée... Tellement tentant. The Cube is so close, yet so far out of reach... So tempting.



Le cosmonaute de Myha est lui aussi séduit par sa découverte, mais il ne pourra le garder. The cosmonaut of Myha is also seduced by his discovery, but he won't be able to keep it.



En arrivant aux abords de Catyph, le héros découvre un Cube géant ! Le rêve ? When he arrives on the outskirts of Catyph, the hero discovers a giant Cube! A dream?



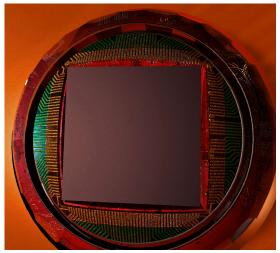
Sur Terra, même le logo du CSE a été modifié pour afficher un Cube. On Terra, even the logo of the CSE has been updated to show a Cube.

Des Cubes partout

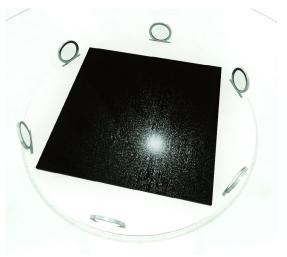
Aux yeux des Terrans, les Cubes sont désormais une priorité et sont devenus indissociables de la conquête spatiale. Chaque découverte est classée, analysée, et fera l'objet de nouvelles missions. La folie s'empare-t-elle déjà d'eux ?

Cubes everywhere

For the Terrans, the Cubes are now a priority and have become indissociable from the Space Conquest. Each discovery is classified, analyzed, and will be subject of new missions. Is madness already taking possession of them?



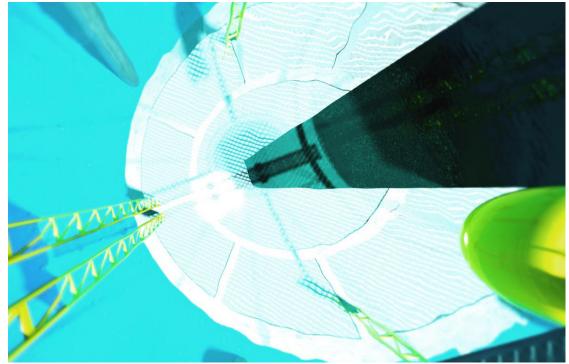
Un Cube a été repéré dans ce mécanisme. A Cube has been identified in this device.



Le centre de l'Arche suscite des interrogations. The center of the Ark raises questions.



Même ce siège sur Catyph fascine les chercheurs : plusieurs Cubes y sont connectés. Even this chair on Catyph fascinates the researchers: several cubes are connected to it.



La Tour Noire, protégée dans un immense bassin, est constituée de milliers de Cubes. The Black Tower, protected in a huge basin, is made up of thousands of cubes.





Le héros de ASA est littéralement entré dans un Cube. The hero of ASA literally entered inside a Cube.

Une sphere d'origine inconnue a été découverte sur Terra. A l'intérieur, un mécanisme de transmission radio alimenté par un Cube. Les scientifiques sont devenus fous.

A sphere of unknown origin has been discovered on Terra. Inside was a radio transmission mechanism powered by a Cube. The scientists have gone mad.







L'un des nombreux satellites de Terra. One of the many satellites of Terra.

Des débuts peu prometteurs

Le rêve de conquête spatiale est bel et bien là dans les coeurs des Terrans, qui ont les yeux tournés vers les étoiles à la recherche de connaissances. Mais il faut bien constater que la technologie évolue peu, les idées de vaisseaux interplanétaires n'en sont qu'à leurs balbutiements. Les satellites et les astronautes sont encore envoyés à l'aide de fusées à propulsion d'ancienne génération. Les risques sont élevés, les accidents nombreux. Mais chaque mission réussie est saluée par la population, et les équipages qui reviennent sains et saufs sont hissés au rang de héros. Certains de ces héros, qui ne reviendront jamais, deviennent des légendes.

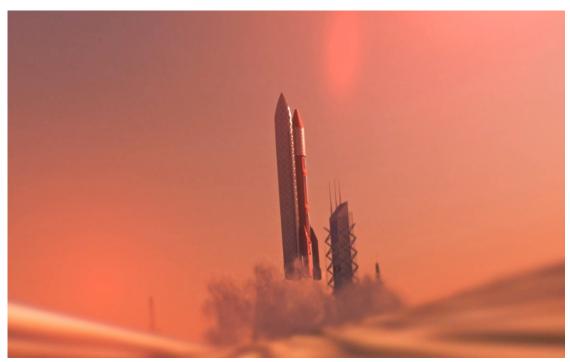
Not a very promising start

The dream of space conquest is alive in the hearts of the Terrans, whose eyes are turned to the stars in search of knowledge. However, it must be said that the technology is still in its early stages of development, and that the ideas for interplanetary spaceships are still at the very beginning. Satellites and astronauts are still being sent out there using rockets powered by older generation propulsion systems. The risks are high, the accidents numerous. But every successful mission is welcomed by the public, and the crews that return safely are raised to the rank of heroes. Some of those heroes who never return become legends.





Cobalt-5 est un satellite militaire d'espionnage que Philippe Forté réparait avant de disparaître et de devenir la légende actuelle. Vous pourrez le visiter dans ASA. Cobalt-5 is a military spy satellite that Phillip Forté was repairing before he disappeared and became a real legend. You can visit it in ASA.



La fusée RG-2 est un modèle développé conjointement par le CSE d'Evropa et le continent voisin de Tongolia. Avec sa couleur rouge et son look soviétique, elle est pourtant l'une des plus efficaces en 2012 pour aller sur la Lune de Terra. The RG-2 rocket is a model developed conjointly by the CSE of Evropa and the neighbouring continent of Tongolia. With its red color and Soviet look, it is nevertheless one of the most effective ones in 2012 to travel to the Moon of Terra.



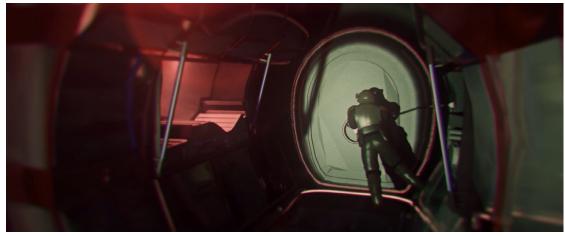
La fusée RG-2 finit sa course au bord d'une falaise, mais les avaries sont mineures grâce à sa robustesse. Elle pourra repartir pour d'autres aventures.

The RG-2 rocket ends its journey on the edge of a cliff, but the damage is minor thanks to its robustness. It will be able to take off again for other adventures.



L'intérieur de la fusée est assez sobre, voir austère, mais un tel engin n'est pas fait pour être confortable. La sécurité et la mission avant tout !

The inside of the rocket is rather sober, not to say austere, but such a place is not made to be comfortable. Safety and mission success come first!



Le poste de commande est séparé de l'habitacle principal. The cockpit is separated from the main compartment.



La fusée est capable d'emporter un Rover bien pratique sur les terrains accidentés. The rocket is capable of carrying a very convenient Rover to drive over bumpy ground.



Le pilote est installé confortablement à bord du Rover. The pilot is comfortably installed aboard the Rover.

L'avènement de la Matière Bleue

Dans les années 206x, suite à la découverte du premier Cube de l'histoire moderne, et à la création de la Matière Bleue, de nouveaux types de vaisseaux verront le jour très rapidement. Le CSE voit son budget annuel multiplié par 10 par les gouvernements et les projets explosent. Ce n'est plus la ruée vers l'or mais une véritable fièvre de l'espace.

The Advent of Blue Matter

In the years 206x, following the discovery of the first Cube in modern history, and the creation of the Blue Matter Systems, new types of spaceships are created in a very short period of time. The CSE has its annual budget multiplied by 10 by the governments and the projects proliferate. It is no longer a gold ear scramble but a real space fever.



Le 'Crow' est un petit vaisseau maniable. The Crow is a small, manoeuvrable ship.



Il ne peut recevoir qu'un seul passager. It can only take one passenger.



Mais des dizaines de vaisseaux Crow peuvent être embarqués dans les cargos Hammer. But dozens of Crow spaceships can be taken aboard the Hammer cargo ships.



Le Hammer n'aurait jamais pu décoller sans Matière Bleue vu son poids colossal. The Hammer could never have taken off without Blue Matter because of its colossal weight.





Vers 2065 de nombreux Hammers sont lancés. Around 2065 many Hammers are launched.

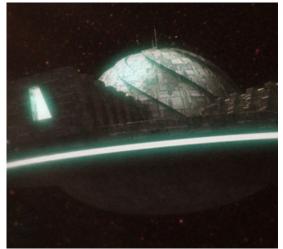
Ce plan au-dessus de la planète rouge Mapk donne une idée de l'échelle d'un Crow revenant à bord du Hammer (Boïnihi). This view above the red planet Mapk gives an idea of the size of a Crow returning aboard a Hammer (Boïnihi).

L'Arche spatiale

"Une soucoupe volante! Vous l'avez vue ?" Personne sur Terra ne pourra vous dire ça, car l'Arche possède un champ de protection qui la rend invisible et indétectable. Ce vaisseau énorme est le fruit des recherches des Anterrans (Talifans), et protège à son bord la Tour Noire. L'Arche a une mission bien précise et primordiale...

The Ark spaceship

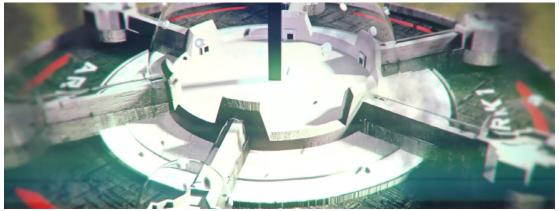
"A flying saucer! Have you seen it?" No one on Terra would be able to tell you, because the Ark has a protective shield that makes it invisible and undetectable. This huge spaceship is the result of the research of the Anterrans (Talifans) and shelters the Black Tower onboard. The Ark has a very specific and primordial mission...



Première apparition dans ASA. First appearance in ASA.



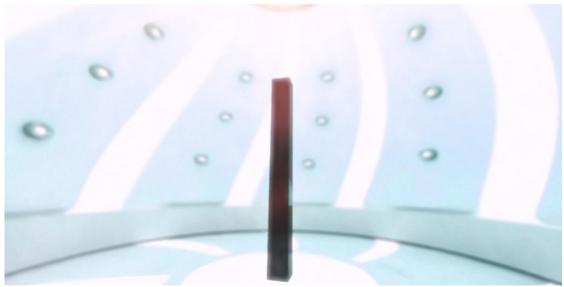
Protections désactivées dans Catyph. Shields disabled in Catyph.



Pour éviter l'explosion de Catyph, Forté fragilise l'Arche et sa coque externe explose. To prevent the explosion of Catyph, Forté weakens the Ark and its outer hull explodes.



Le Pont de l'Arche permet de voir l'espace alentours et de déplacer le vaisseau. The Bridge of the Ark allows you to see the surrounding space and to move the ship.



La Tour Noire est protégée par l'Arche, dans une piscine au niveau inférieur. Mais, lorsqu'un passager arrive à bord avec un Cube, la Tour émerge dans la Salle Centrale et révèle toute sa majesté. Et une grande part de mystère!

The Black Tower is sheltered by the Ark, in a pool on the lower level. But when a passenger arrives on board with a Cube, the Tower emerges in the Central Room and reveals all its majesty. And a great sense of mystery!



Tytaah possède de drôles de capsules de transport (Catyph). Tytaah has some funny transport pods (Catyph).

Autres engins spatiaux

D'autres sortes de véhicules et de vaisseaux spatiaux apparaissent dans la série The Black Cube. Voici une sélection des meilleurs modèles.

Other spacecraft

Other kinds of vehicles and spaceships appear in The Black Cube series. Here is a selection of the best ones.



L'une de ces capsules vue de l'intérieur. Le levier permet de fermer la porte. One of these pods seen from inside. The lever closes the door.



Dans la bande dessinée ANTERRAN, il y a aussi de drôles de véhicules volants. In the ANTERRAN comics, there are also funny flying vehicles.



Dans ATOS, l'équipe de mercenaires de Lambda débarque avec des camions tout-terrain. In ATOS, Lambda's mercenary team arrives with off-road trucks.



L'intérieur d'un Hammer : une véritable piste d'atterrissage attend les Crow. Inside a Hammer: a real airstrip awaits the Crow ships.



Un vaisseau OT s'est écrasé il y a longtemps. L'intérieur du vaisseau OT est bien rouillé. An OT spaceship crashed a long time ago.



The interior of the OT ship is badly rusted.



Un sous-marin pour descendre dans la lave. A submarine to go down into the lava.

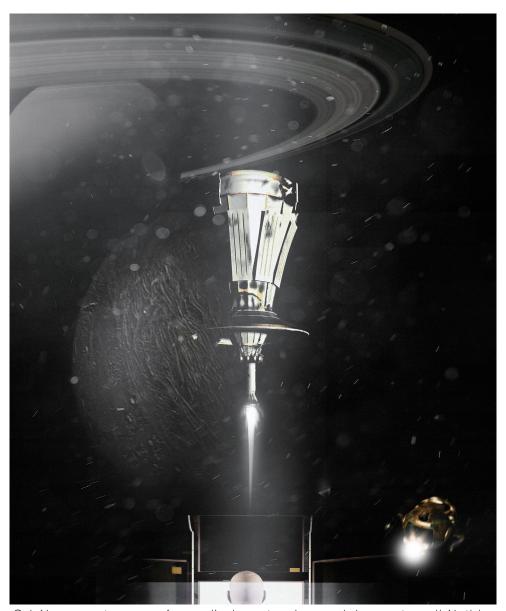


Un planeur qui vole grâce à la chaleur. A sailplane that flies on the heat.



Peu d'infos ont fuité à ce sujet sur Terra, mais Lucium Technologies développerait un programme secret en parallèle de celui du CSE.

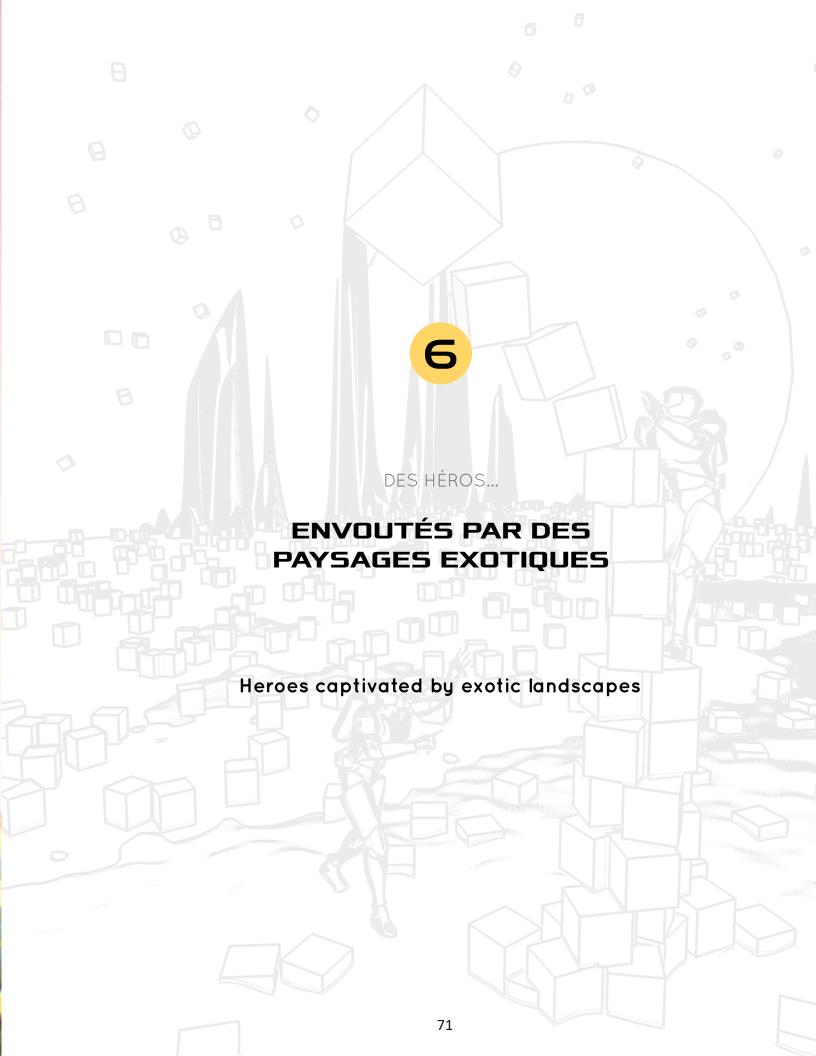
Little information has leaked about it on Terra, but Lucium Technologies could be developing a secret program in parallel to the CSE's.



Cet étrange vaisseau en forme d'entonnoir est un prototype unique. Il était le tout nouveau modèle développé par le CSE avant la découverte de la Matière Bleue. Il s'agit d'une fusée modifiée, avec certaines parties du fuselage qui peuvent s'ouvrir afin de lui donner cette forme si particulière. L'avant évasé peut absorber des particules d'hydrogène et d'autres molécules qui sont transformées en énergie (Kel Leda).

This strange funnel-shaped vessel is a unique prototype. It was the latest model developed by the CSE before the discovery of Blue Matter. It is a modified rocket, with certain parts of the fuselage which can open in order to give it this specific shape. The flared front can absorb hydrogen particles and other molecules that are then transformed into energy (Kel Leda).







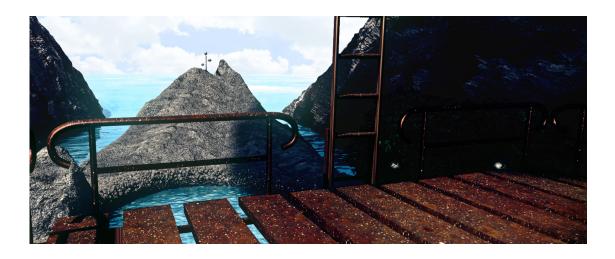
On aimerait savoir ce qu'il y a au bout de cet escalier (ASA). We'd like to know what's at the end of this stairway (ASA).

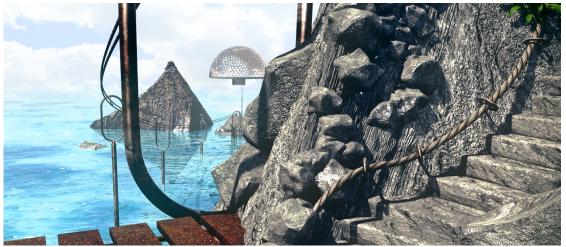
De lunes en planètes

Ces voyages spatiaux ne seraient pas si exaltants sans le plaisir lié à la découverte de nouveaux lieux et de nouvelles planètes. Les héros de la série The Black Cube sont comme les joueurs : ils aiment s'émerveiller et profiter de jolis paysages. Voici une sélection de leurs plus belles photos souvenir!

From moons to planets

These space travels would not be so exhilarating without the pleasure of discovering new places and new planets. The heroes of The Black Cube series are just like game players: they love to be amazed and enjoy beautiful landscapes. Here is a selection of their most beautiful photographs!





Un dôme mystérieux nous attend à l'autre bout d'un téléphérique improvisé. A mysterious dome awaits us at the other end of an improvised cable railway.



J'ai tout de suite envie d'aller mettre mon maillot de bain ! Bienvenue sur la planète Forté ! Un petit paradis dans ASA: A Space Adventure.

I immediately want to put on my swimming costume! Welcome to Planet Forté! A small paradise in ASA: A Space Adventure.



La planète Mapk depuis la lune bleue Ytria. Recherches pour le projet Blue Moon. Planet Mapk over the blue moon Ytria. Work in Progress for project Blue Moon.



La surface d'Ytria est calme et reposante, mais semble cacher un secret. Ytria's surface is calm and restful, but it possibly hides a secret.



Quelque part dans ces canyons bleutés, il y a un laboratoire secret Terran. Somewhere in those bluish canyons is a secret Terran laboratory.



Une base secrète alien ? (Catyph) A secret alien base? (Catyph)



Un étrange temple oublié et ses dragons. A strange forgotten temple and its dragons.



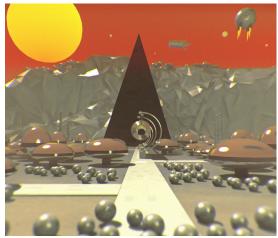
La planète Kepler est un désert habité. Planet Kepler is an inhabited desert.



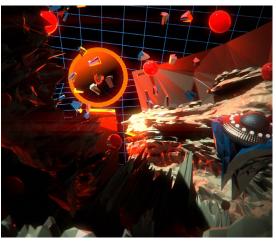
Un joli pont dans une forêt oubliée. A beautiful bridge in a forgotten forest.



La région de Palak sur la lune Tytaah est à la fois hostile et surprenante. The region of Palak on the moon Tytaah is both hostile and surprising.



Etonnante ville géométrique dans Kitrinos. Stunning geometrical city in Kitrinos.



Difficile de retrouver son chemin sans aide. Hard to find your way without help.



Les bois d'Ailhon et leurs statues en pierre. The woods of Ailhon and their stone statues.



Le mausolée de Boïnihi sur sa propre lune. The mausoleum of Boïnihi on his own moon.



Un passage secret vers une forêt profonde, dans un cratère humide de la région Saad. A secret passage to a deep forest, in a wet crater, in the region of Saad.



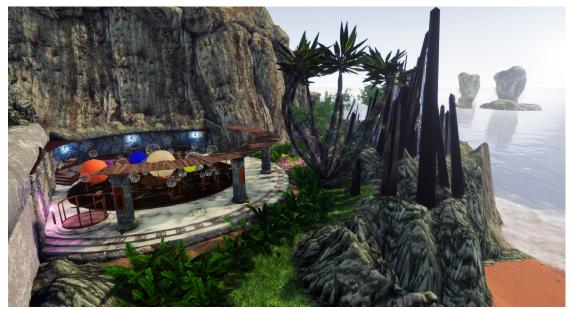
L'île de Myha est en zone tropicale et appelle à la contemplation et à la méditation. The island of Myha is in a tropical zone and appeals towards contemplation and meditation.



Les plages de cette île sont d'un rouge profond et volcanique au lever du soleil. The beaches of this island are made of volcanic sand with a deep red color at sunrise.



Vue plongeante sur le dôme central de l'île, l'une des plus récentes constructions. Plunging view of the central dome of the island, one of the most recent constructions.



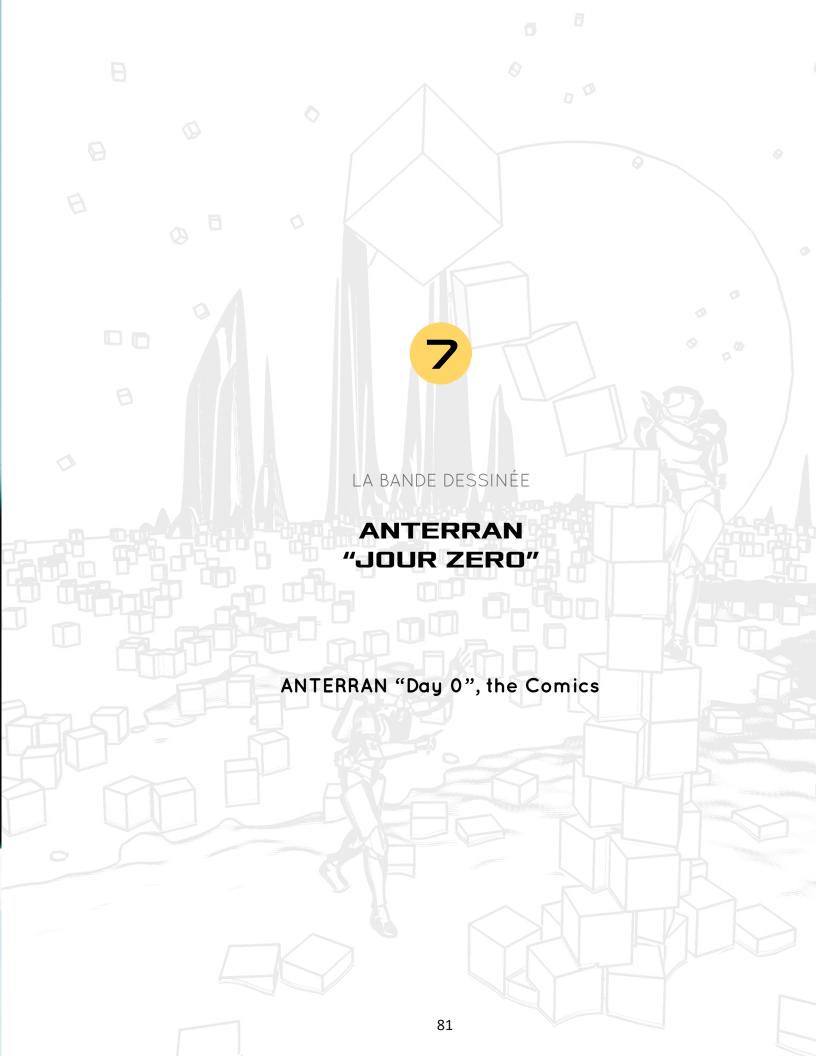
L'île de Myha possède son propre planétarium, ainsi qu'une ancienne école. The island of Myha has its own planetarium, as well as an old school.

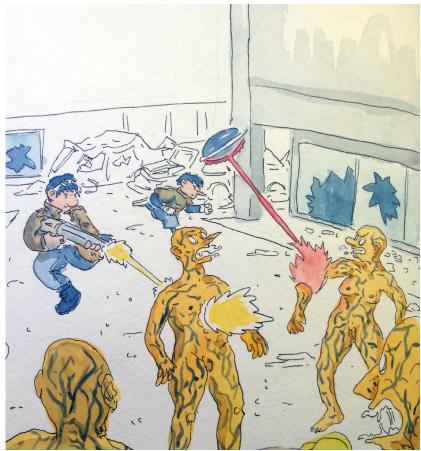


Deux magnifiques vues sur l'océan qui entoure l'île principale au soleil couchant. Two breath-taking views of the ocean surrounding the main island at sunset.









Recherches préparatoires de John Carvajal pour la BD. Preparatory research by John Carvajal for the comic book.

Une BD sur les créateurs des Cubes

La bande dessinée ANTERRAN s'inspire d'une partie de l'histoire de ASA pour raconter les évènements qui ont conduit à la catastrophe connue sous le nom de Jour Zero : il s'agit du moment où les Talifans (Anterrans) ont perdu le contrôle des Cubes. Le projet a été initié par Simon Mesnard avant d'être repris par John Carvajal qui a dessiné les trois tomes actuels.

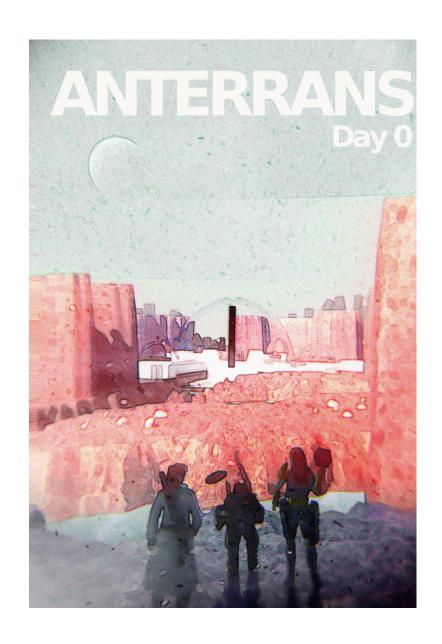
A comic book about the creators of the Cubes

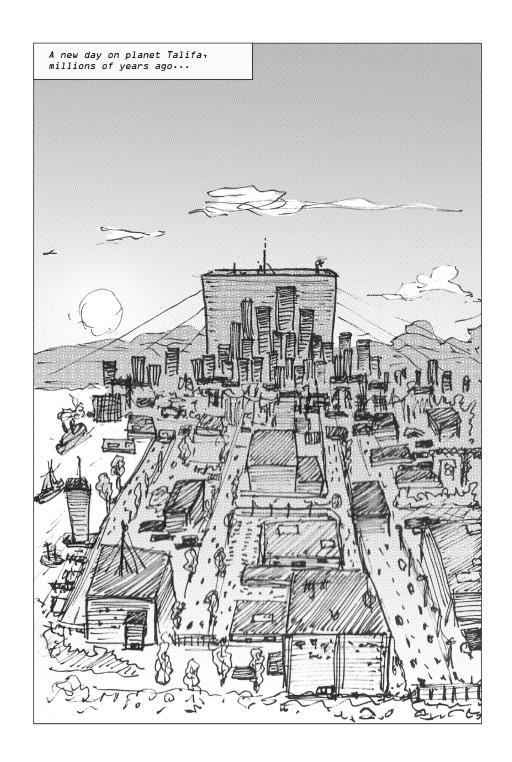
The ANTERRAN comic book is based on a part of the story of ASA and tells the events that led to the catastrophe known as Day Zero: the moment when the Talifans (Anterrans) lost control of the Cubes. The project was initiated by Simon Mesnard before being taken over by John Carvajal who created the three current episodes.

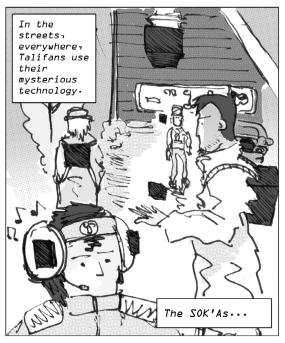


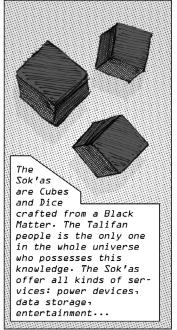
Les pages qui suivent présentent le début de ANTERRAN dans son style original, tel que dessiné par Simon Mesnard avant de collaborer avec John Carvajal. Un peu plus loin vous découvrirez les mêmes pages dans leur version définitive. Vous pouvez obtenir les tomes complets d'ANTERRAN en anglais et en français sur Gumroad (digital) ou Amazon (papier).

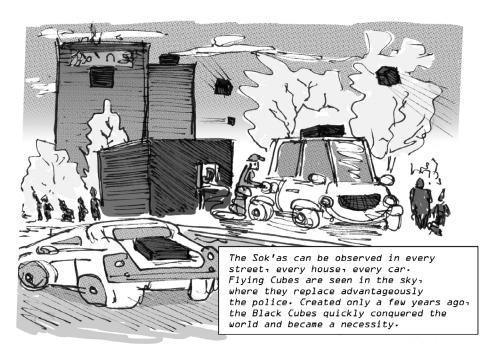
The following pages present the beginning of ANTERRAN in its original style, as first drawn by Simon Mesnard before collaborating with John Carvajal. A little further on you will discover the same pages in their final version. You can get the complete ANTERRAN tomes in English and French on Gumroad (digital) or Amazon (paper).







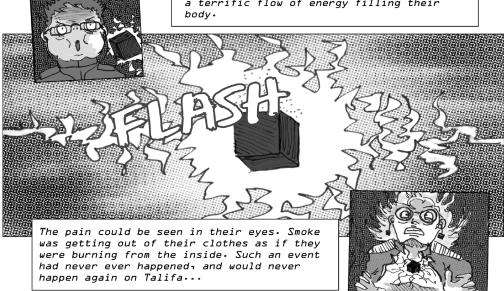


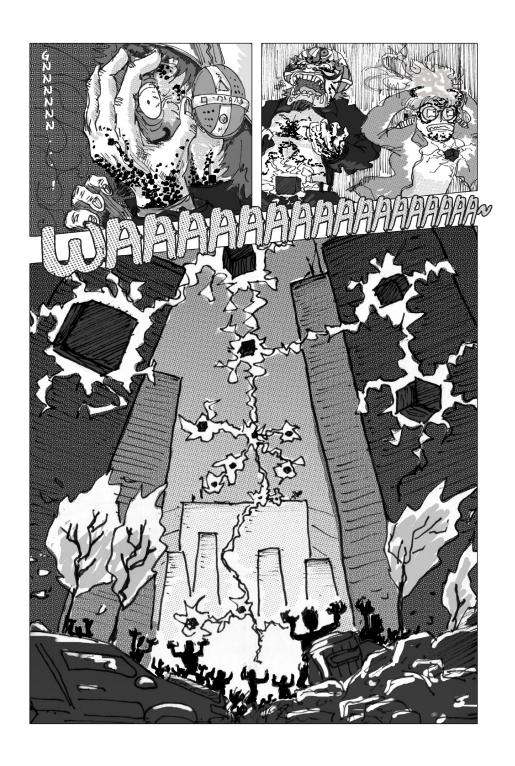




Until...

The Sok'as suddenly started to act strangely. In a split second, a yellow and blinding lightning went through all the Cubes of all the planet, in every town, in every small village. All the indigens that were using this technology at that moment felt a terrific flow of energy filling their hooks.



























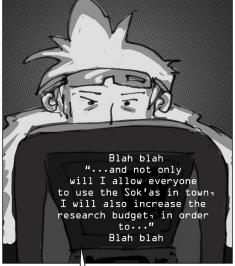


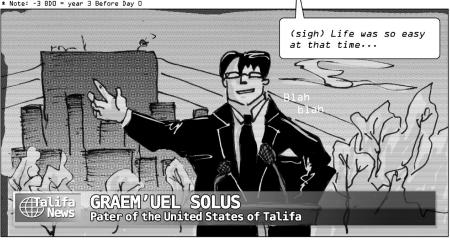




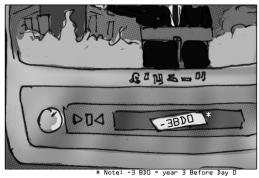












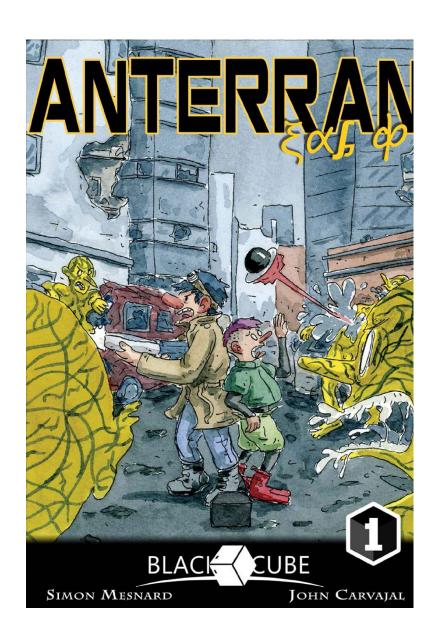














Comment pouvions-nous devenir un exemple pour les différents peuples de l'univers



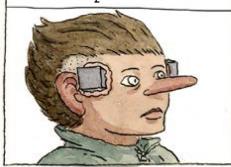
...alors que nous étions incapables de maintenir une société stable?



Je crois que tout est la faute des Sok'as, même si je ne peux pas en parler publiquement...



Les Sok'as sont devenus une part de nous.





Ils pouvaient même enregistrer nos rêves.



Je suis sûr
que tôt ou tard,
notre travail
sera reconnu
comme étant
l'une des plus
grandes
inventions de
tous les
temps...





Mais cette technologie
aurait dû être
limitée et étudiée
plus longuement avant
d'être implantée
partout sur
Talifa,
et utilisée à
des fins civiles...







Si un jour quelqu'un trouve cet enregistrement, alors vous devriez savoir que le programme ARCHE ne choisit que les civilisations en danger. Vous ne devriez donc pas vous préoccuper du sort de notre peuple, les Talifans, mais bel et bien de votre propre civilisation! Analysez et cherchez les problèmes de votre planète, et si vous trouvez un moyen de les résoudre, faites-le d'urgence! Vous n'aurez probablement pas de seconde chance...

Oh une dernière chose : quittez l'ARCHE dès que possible:

les Sok'as pourraient interférer avec votre santé également.

TAP qu' TAP te TAP ogie ait été y TAP ouve TAP je ZAP







Je perçois un manque de confiance dans ta voix. Est-ce qu'il y a un problème ?





Voyons-voir: le monde est détruit, des millions de gens sont morts. Les rares survivants sont, d'un côté notre gouvernement inutile et son armée, et de l'autre ces mutants dégénérés qui se promènent dans les rues comme des bêtes sauvages. Les deux sont en guerre constamment. Et pour couronner le tout, ils continuent d'utiliser les Sok'as, ceux-là même qui ont tout déclenché. Alors oui, la vie est PARFAITE!



Stanl'ey, tu me sembles déprimé. Il fait trop sombre dans cette pièce. Mes capteurs détectent que le temps extérieur est ensoleillé. Pourquoi n'irais-tu pas prendre l'air ?



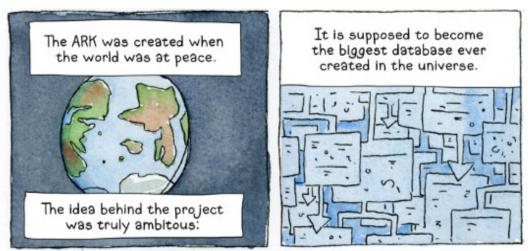




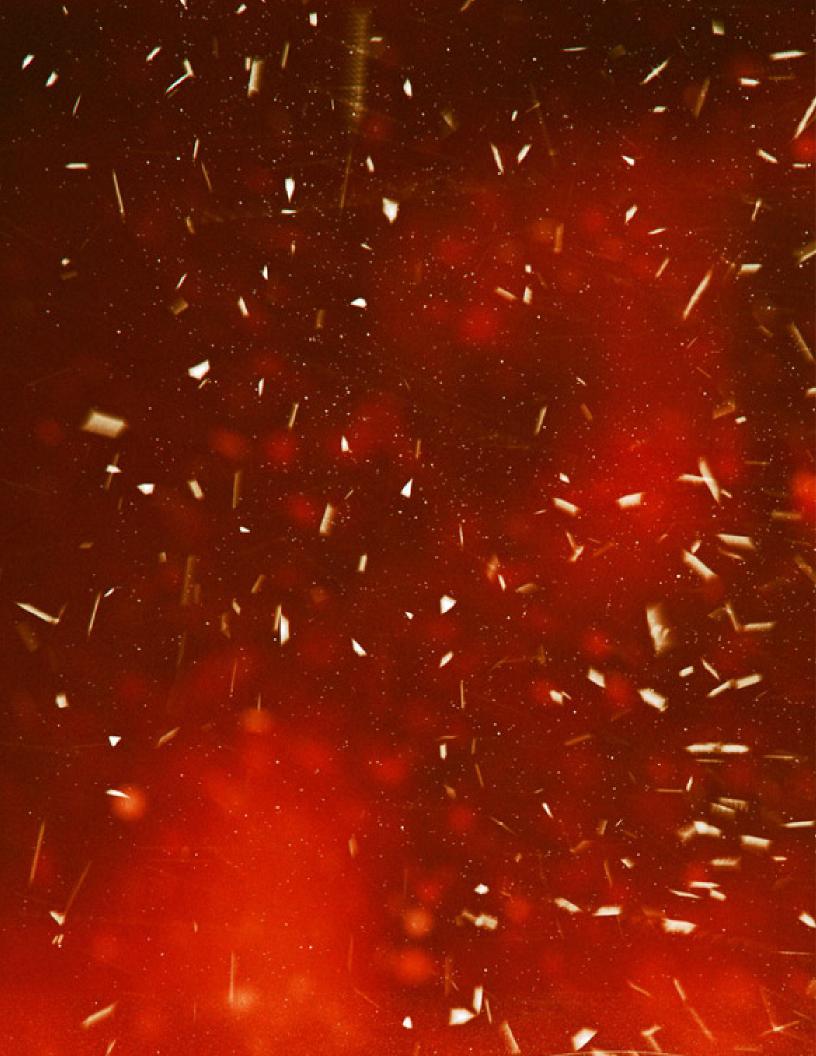
Les trois premiers tomes de ANTERRAN. The first three episodes of ANTERRAN.

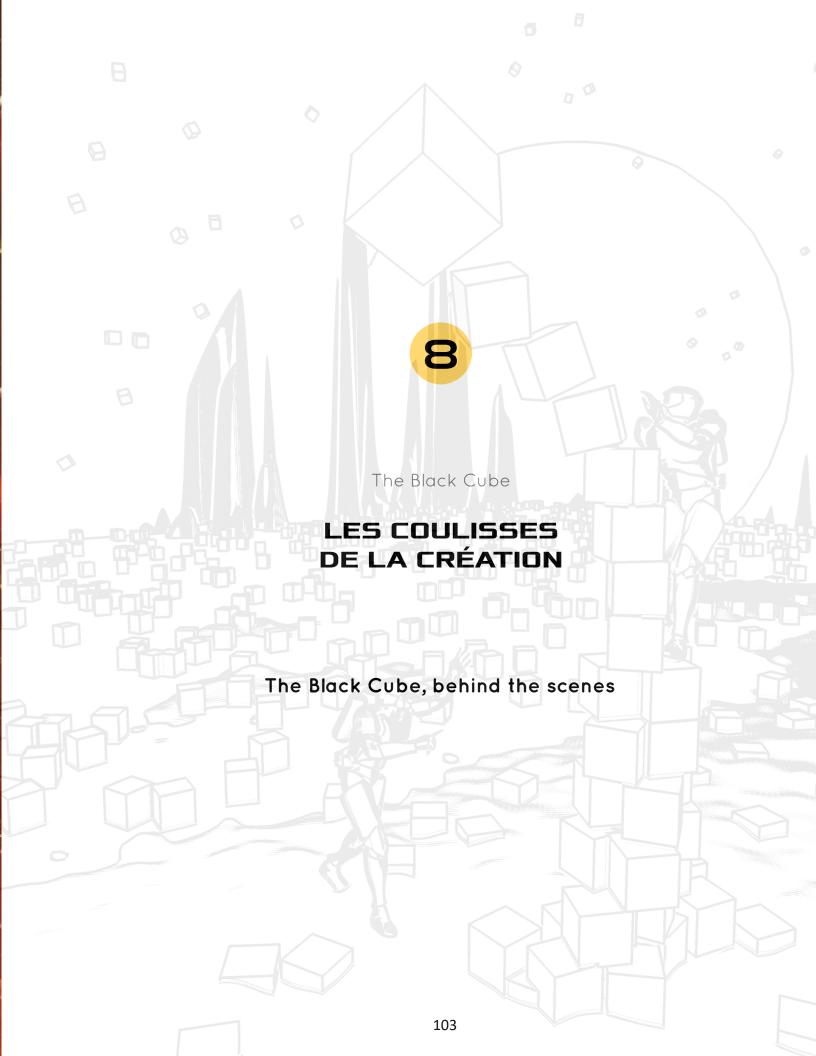


Un aperçu du contenu au format papier. A preview of the contents in the printed version.



L'histoire vous fera voyager sur Talifa, la planète des Anterrans. The story takes you across Talifa, the planet of the Anterrans.







L'auteur enfile sa combinaison pour Adventure Gamers ("Vidéo de Noël 2015: Joyeuses fêtes de fin d'année").

The author puts on his spacesuit for the Adventure Gamers web-

The author puts on his spacesuit for the Adventure Gamers website ("An FMV Christmas 2015: Season's Greetings").

Créer le monde en 3D

Les jeux de la série The Black Cube sont en 3D. Il s'agit soit de 3D précalculée (en images fixes) à l'instar de ASA et Catyph, où les scènes de jeu sont entrecoupées de films d'animation; Soit de 3D en temps réel, à l'instar de Myha avec ses graphismes modernes réalisés par Denis Martin sous l'Unreal Engine. Voyons le procédé de fabrication!

Making the world in 3D

The games of The Black Cube series are in 3D. They are either pre-rendered 3D (in still images) like ASA and Catyph, where the game scenes are mixed with animated movies; or real-time 3D, like Myha with its modern graphics created by Denis Martin with Unreal Engine. Let's take a look at the creation process!

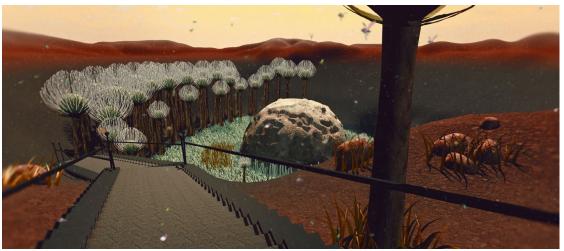




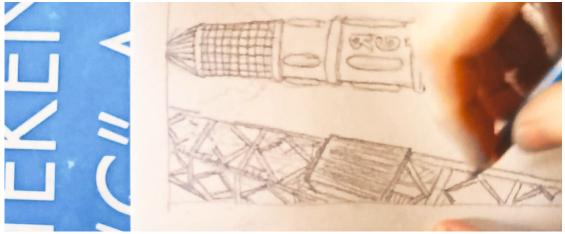
Faire le monde en 3D peut commencer par un dessin à l'aquarelle ou un "mood board". Making the world in 3D can begin with a watercolor illustration or a mood board.



La modélisation est effectuée avec les logiciels 3dsmax ou Blender par exemple. The modelling is done with software such as 3dsmax or Blender for example.



La région Saad est terminée et prête pour le jeu : un paradis pour les insectes en 3D ! The region Saad is now finished and ready to be played: a paradise for insects in 3D!



Dessin de la base de lancement de la fusée RG-2 de Myha. Drawing the Myha RG-2 rocket launch base.



Le dessin étant terminé, on peut passer au choix des couleurs. Now that the drawing is finished, we can proceed to the choice of colours.



Avec ce dessin, on a déjà une bonne idée du style à adopter dans le logiciel 3D! With this drawing, we already have a good idea of the style to adopt in the 3D software!



Chercher les idées, et préparer les dessins, voilà une bonne façon de travailler au soleil. Looking for ideas and preparing sketches is a good way to work in the sun.



Cette aquarelle réalisée pour Myha est l'une des récompenses envoyées à nos soutiens sur Kickstarter suite à la levée de fonds.

This watercolor illustration created for Myha was one of the rewards sent to our backers in Kickstarter following the fundraising to bring the project to life.



Le héros de Catyph a été fait en pâte Fimo®. The hero of Catyph was made out of Fimo® clay.



Le dos de la figurine. Peinture acrylique. The back of the figurine. Acrylic paint.

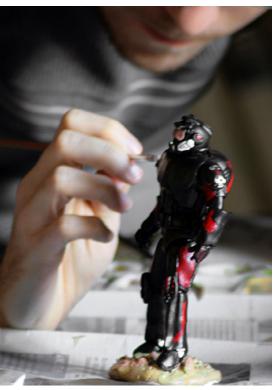


Les principales étapes de fabrication, avec une simple structure en fil de fer. The main stages of the making, with a simple wire structure.



Des outils très simples ont été utilisés pour faire cette figurine.

Very simple tools were used to make this figurine.



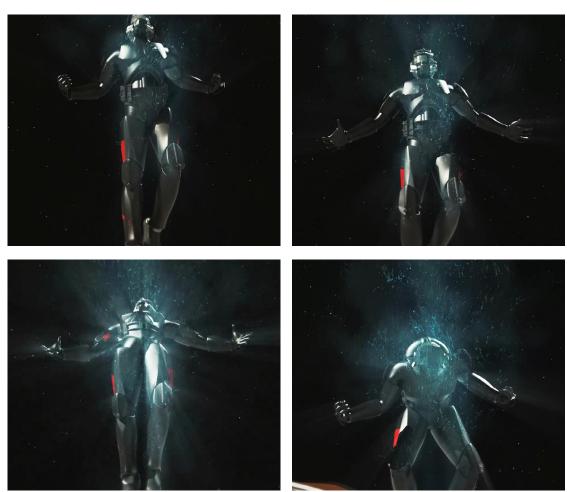
Peindre les petits détails... Et ne pas trembler! Painting small details... Without shaking!



Une figurine de Stan (ANTERRAN) a été créée suivant la même méthode. A figurine of Stan (ANTERRAN) was created using the same method.



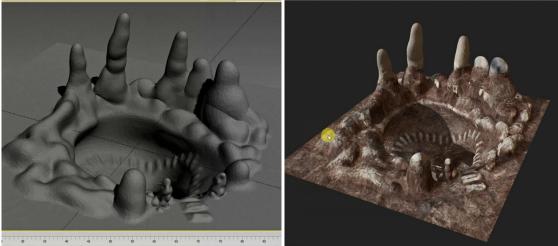
Ensuite le personnage est modélisé en 3D et animé. Il prend vie. Then the character is modelled in 3D and animated. He comes to life.



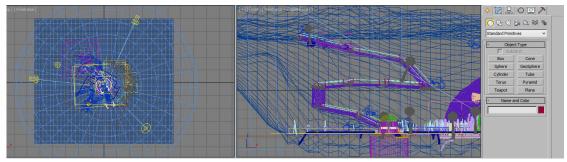
Quelques poses clés de l'animation tirée de l'intro de Catyph. Some key poses from the animation from the intro of Catyph.



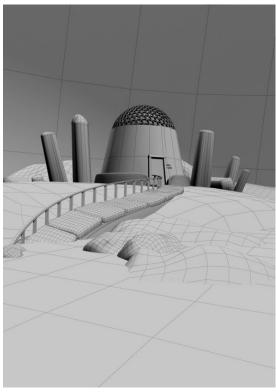
Les mêmes étapes reproduites pour Kel Leda : aquarelle puis création 3D. The same stages reproduced for Kel Leda: watercolour illustration then 3D creation.



Modélisation des rochers pour l'intro de Kitrinos, puis peinture des textures. Modelling of rocks for the intro of Kitrinos, then painting the textures.



Ce n'est pas toujours facile de s'y retrouver dans les outils de modélisation 3D! It's not always easy to understand the views in 3D modelling tools!



Comparatif de la modélisation 3D (sans texture) et du résultat en jeu.
Comparison of the 3D modelling (without texture) and the result in game.

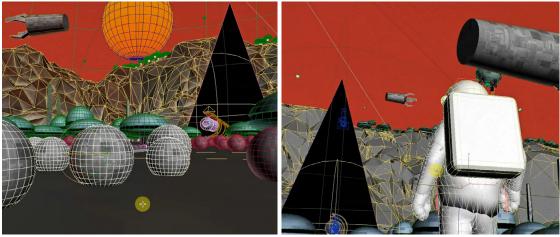


de Catyph.

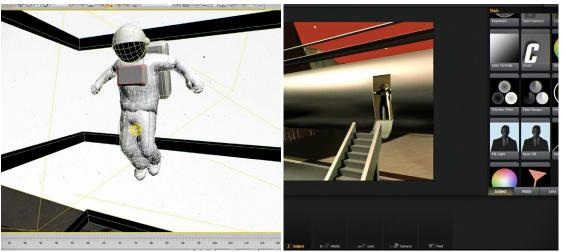
Same comparison, this time in the dome of Catyph.







Autre exemple : la création de Kitrinos avec son style très géométrique. Another example is the creation of Kitrinos with its very geometrical style.



Animation du héros (à gauche) et amélioration de la qualité d'image (à droite). Animating the hero (left) and improving the image quality (right).



Le résultat final dans le jeu, avec un effet de style "film ancien". The final result in the game, with an "old movie" style effect.



Les pages du tome 1 de ANTERRAN (croquis). The pages of episode 1 of ANTERRAN (sketches).



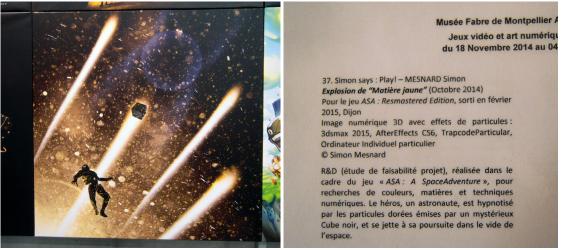
Mise en couleur par John et ses outils. Colouring by John and his tools.



C'est utile de créer des planches pour apprendre à maîtriser les personnages. It is useful to create boards to learn to master the characters.



En 2014, pendant la production de ASA Remastered, mon artwork a été exposé en France. In 2014, during the production of ASA Remastered, my artwork was exhibited in France.



Gros plan sur l'illustration en question (peinture digitale), et un descriptif au musée. Zoomed-in version of this specific illustration (digital painting), and its description at the museum.



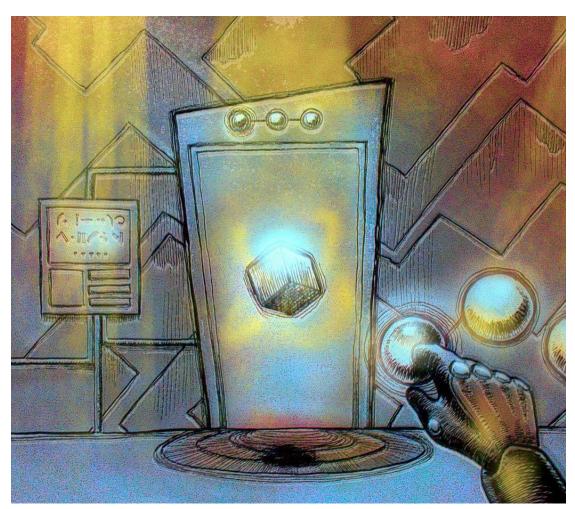
Ce fut un honneur pour moi de présenter ASA aux côtés de tous ces autres jeux indés! It was an honour for me to present ASA alongside all these other indie games!

Fanart

Les images qui suivent ont été créées par des personnes qui ont apprécié la série The Black Cube, et qui ont souhaité lui rendre hommage ou encourager son créateur. Certaines d'entre elles ont été faites par des artistes ou des développeurs de jeux indépendants.

Fanart

The following images were created by people who enjoyed The Black Cube series and wanted to show their appreciation of it or to encourage its creator. Some of them were made by artists or independent game developers.



Un Fanart réalisé lors du premier concours qui permettait de gagner ASA. A Fanart made during the first contest that allowed entrants to win ASA.



Edition collector de Catyph (unique exemplaire) avec un "Kiboo" inspiré du héros. Collector's edition of Catyph (unique copy) including a "Kiboo" inspired by the hero.



Aperçu du Kiboo : un "monstre mignon" qui a enfilé le casque de l'astronaute de Catyph. Preview of the Kiboo: a "cute monster" who put on the helmet of the astronaut of Catyph.



Les Kiboos sont créés par l'artiste Kiboochan. Il en existe des centaines que l'on peut retrouver sur son site www.kiboochan.com

Kiboos are created by artist Kiboochan. There are hundreds of them that can be found on her website www.kiboochan.com.

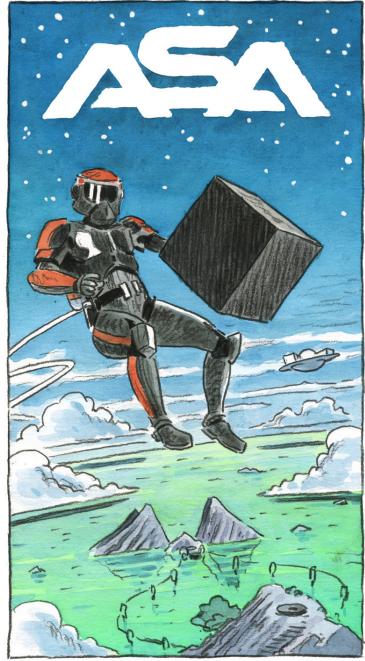


Simon Mesnard (à gauche) en train de dessiner avec Olivier Pichard (à droite) lors de la rencontre avec l'Atelier Sentô à Annecy en 2015

Simon Mesnard (left) drawing with Olivier Pichard (right) during the meeting with Atelier Sentô in Annecy in 2015.



After he finished playing ASA, Olivier made this beautiful watercolour Fanart, representing the hero above the islands of planet Forté.





Pour la sortie de Catyph en 2016, Cécile Brun et Olivier Pichard (Atelier Sentô) ont créé cette incroyable planche de bande dessinée pour Indiemag.fr (en anglais page suivante). For the release of Catyph in 2016, Cécile Brun and Olivier Pichard (Atelier Sentô) created this incredible comic strip for Indiemag.fr (in English on the next page).



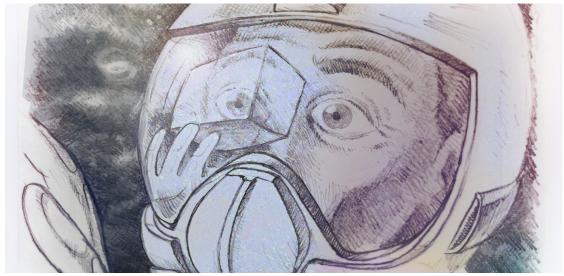
(This is not an official translation)



Photomontage: Denis Martin avec Simon pour leur coopération sur Myha: Return to the Lost Island (2018). par le frère de l'auteur, Yves. Photomontage: Denis Martin with Simon on their cooperation on Myha: Return to the Lost Island (2018).



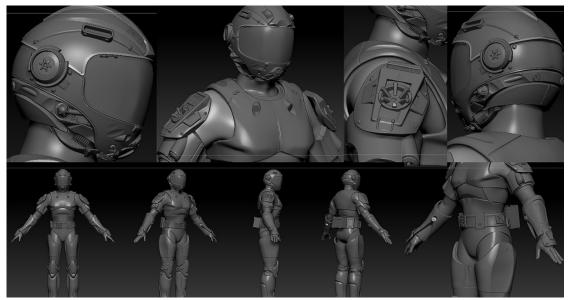
Figurine en 3D de Cla'r (ANTERRAN) 3D figurine of Cla'r (ANTERRAN) by the brother of the author, Yves.



Dessin au crayon de Black_Seagull représentant Philippe Forté avec un Cube. Pencil drawing by Black_Seagull representing Philip Forté with a Cube.



Dessins de Léo (5 ans) et Tom (8 ans), petits-cousins de l'auteur, représentant l'île de Myha. Ces dessins ont été cachés dans le jeu, avec d'autres dessins d'enfants. Drawings by Leo (5 years old) and Tom (8 y. o.), the author's second cousins, depicting the island of Myha. They have been hidden in the game, along with other children's drawings.



Modèle 3D amélioré du héros de Catyph, réalisé par le frère de l'auteur. Improved 3D model of the hero of Catyph, made by the brother of the author.



Artwork de Myha par Simon Demaret. Artwork of Myha by Simon Demaret.



P. Forté, par le même artiste, S. Demaret. P. Forté, from the same artist, S. Demaret.



TBT (The Black Tower: La Tour Noire) était un projet de jeu de rôle développé avec le frère de l'auteur.

TBT (The Black Tower) was a project of role-playing game developed with the brother of the author.

Le projet TBT

TBT (The Black Tower) était un projet de jeu vidéo inspiré par certains des J-RPG les plus célèbres de l'ère PS1, comme la série Final Fantasy. Simon Mesnard et son frère Yves avaient travaillé ensemble pendant leur temps libre pendant 3 mois, à l'issue desquels ils avaient créé une version prototype jouable. Le but principal de cette démo était de rassembler une équipe et d'initier une collecte de fonds. Le financement participatif a commencé en ligne en mai 2013 mais, en raison de leur manque d'expérience et d'un objectif trop élevé, la campagne qui en a résulté s'est avérée être un échec. TBT a été par la suite abandonné. Cependant, l'auteur serait toujours très intéressé par une relance du projet (sous la forme d'un RPG ou non), il y a donc encore de l'espoir de découvrir l'histoire de Yan Forté et Elleanore, qui se battent pour l'avenir de Terra. Le prototype jouable est encore disponible sur la page de leur collectif indépendant : https://the-icehouse.itch.io/

Project TBT

TBT (The Black Tower) was a project of game inspired by some of the most famous J-RPGs from the PS1 era, such as the Final Fantasy series. Simon Mesnard and his brother Yves had been working together during their free time for 3 months, at which point they had created a playable prototype version. The main purpose of this demo was to gather a team and initiate a fundraising. The crowdfunding started in May 2013 but, due to their lack of experience and too high a goal being set, the resulting campaign proved to be a failure. TBT was subsequently abandoned. However the author would still be very interested in rebooting the project (under the form of a RPG or not), so there is still hope to discover the story of Yan Forté and Elleanore, who fight for the future of Terra. The playable prototype is still available on the page of their independent collective: https://the-icehouse.itch.io/





Yan, fils de Philippe Forté, est garde forestier et rencontre Elleanore qui possède un Cube. Yan, son of Philip Forté, is a forest ranger and meets Elleanore who owns a Cube.



Yan et Ellana nous font découvrir Terra, une planète qu'ils voient décliner petit à petit. Yan and Ellana take us throughout Terra, a planet they see slowly but surely decaying.



Yan pouvait se battre avec son épée-arc et trouver des objets pour l'aider dans sa quête. Yan could fight with his bowblade and find items to help him in his quest.



Il était prévu d'inclure une vaste carte du monde avec divers moyens de transport. It was planned to include a large world map with various kinds of vehicles.



Il était prévu de rythmer le jeu avec des films d'animation 3D. lci l'intro dans la forêt. It was planned to include several 3D animated films. Above is the intro in the forest.





Simon Mesnard au travail sur la série Black Cube en 2017. Simon Mesnard working on the Black Cube series in 2017.

Biographie

"Bonjour! Je suis Simon Mesnard, un créateur indépendant. J'ai eu un bac S en 2000 dans ma région natale, la Bourgogne, mais n'y trouvant pas de cursus lié à la 3D à cette époque, j'ai suivi des études pour me perfectionner en art et aux techniques de l'image numérique dans le Nord (Lille, Roubaix), avant de travailler pour une agence de communication interactive, Peoleo, qui faisait appel à la 3D et où j'ai beaucoup appris. En 2009 je me suis mis à mon compte et je suis rentré dans ma région. Je développe désormais des jeux vidéos, des films d'animation et des bandes-dessinées grâce à internet et à de nombreux créateurs du monde entier qui sont devenus des amis. Mes travaux sont souvent inspirés d'histoires que j'ai écrites. Ces projets sont auto-financés et en général je travaille seul dessus, à la maison, mais j'ai fondé le collectif The Icehouse en 2013 pour soutenir de petites équipes ou des créateurs indépendants avec qui je m'entends bien. Mes principaux projets sont des jeux d'aventure-réflexion, où j'apporte une touche cinématographique grâce au scenario, à la mise en scène, et à l'ajout de scènes d'animation 3d. J'aime beaucoup coopérer avec d'autres passionnés, et chaque année j'apprends de nouvelles facettes du métier!"

Biography

"Hello! I am Simon Mesnard, an independent creator. I graduated in 2000 in my native region, Burgundy (France), but there wasn't a 3D-related curriculum there at that time. I studied to perfect my skills in art and digital image techniques in region Nord (Lille, Roubaix), before working for an interactive communication agency, Peoleo, which was using 3D tools and was where I learned a lot. In 2009 I became self-employed and returned to my region. I now develop video games, animated films and comic books thanks to the internet and many creators from all over the world who have become good friends. My work is often inspired by stories I have written. These projects are self-financed, and I usually work on them alone, at home, but I founded The Icehouse collective in 2013 to support small teams or independent creators with whom I get along well. My main projects are puzzle adventure games, where I bring a cinematic touch to the script, the direction, and the addition of 3d animation scenes. I love to cooperate with other enthusiasts, and every year I learn new facets of the profession!"



Mes jeux ne sont pas très connus mais ont été assez bien notés. My games are not well known but have received good reviews.



Retrouvez les projets suivants sur: Discover the following projects on: http://www.simonmesnard.fr

COURTS-MÉTRAGES SHORT FILMS

- AFTER (2005) with Angeline Liot, Rémi Pierre, Pole IIID
- HUORN (2006) with Yves Mesnard, Maxime Causeret
- ECOSYSTEM (2008), remastered in 2010 with Stélian Derenne
- HUNTER (2009), remastered in 2010 with Stélian Derenne
- THE SEED (2009), with Konstantinos Zacharopoulos, remastered in 2011
- A BUG IN THE PAINT (2010) remastered in 2011 with Stélian Derenne, Festival Animedia 2012 official selection
- 2011: A SPACE ADVENTURE (2011) with Stélian Derenne, Karreo, Vimeo Staff Picks
- THE CONGOLEASE (2013) with Stélian Derenne
- CATYPH (2014) with Jeff K-Ray, Stélian Derenne, Karreo
- A SCENE AT THE SEA (2016) Tribute to The Coral Cave by Atelier Sentô
- MOON (2016) with Kiboochan and Sam Oz

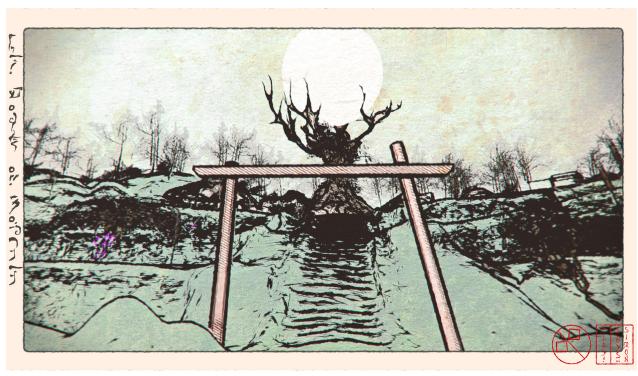
JEUX VIDÉOS VIDEO GAMES

- ASA: A SPACE ADVENTURE (2013) with Stélian Derenne, Karreo
- TBT THE BLACK TOWER (2013) prototype with Yves Mesnard, Jérémie Planckaert
- SQUIB FOR DRAGONFLIES (2014) demo
- ASA: REMASTERED EDITION (2015) with Andrea Rinaldi
- ATOS: ABANDONED TALIFAN ORBITAL STATION (2016) demo, with Python Blue
- MYHA (2016) Myst Jam
- CATYPH: THE KUNCI EXPERIMENT (2016) with Jeff K-Ray, Stélian Derenne, Antoine Vachon, Paul Desmurs, Karreo
- KEL LEDA (2017) Adventure Jam demo
- KITRINOS: INSIDE THE CUBE (2018) with Yazorius
- MON VILLAGE EST MAGIQUE: THE FORGOTTEN CRYPT (2018) with The Icehouse
- MYHA: RETURN TO THE LOST ISLAND (2019) with Denis Martin, Olivier Maurey
- MON VILLAGE EST MAGIQUE: THE WHALE OF THE INFINITE OCEAN (2019) Adventure Jam demo, with Yazorius
- EOIN'S QUEST (2019) Icehouse Jam demo, with John Carvajal, Yazorius
- BOÏNIHI (coming soon), with Yazorius
- BLUE MOON (work in progress), with Juanjo Barcelo Molina

BANDES DESSINÉES COMIC BOOKS

- ANTERRAN (2016 2018) with John Carvajal
- MON VILLAGE EST MAGIQUE: THE MYSTERIOUS ICEHOUSE (à paraître) cooperative comic book.





Rendu 3D en "cell-shading" dans un style d'estampe japonaise (Boïnihi) "Cell-shaded" 3D rendering in a Japanese print style (Boïnihi)